

Виртуальные радости

http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestor.minsk.by

№ 2 (38)
февраль
2003 год





Космические Реинджеры

Как оказалось, за смешной внешностью скрывалось нечто, способное поразить воображение. Потрясающая по своим ролевым возможностям игра, в которой слово "линейность" не присутствует нигде и ни под каким видом. Интерактивный, живущий своей жизнью мир, галактика, причем независимо от того, принимаете вы в этой жизни участие или нет.

Блицкриг



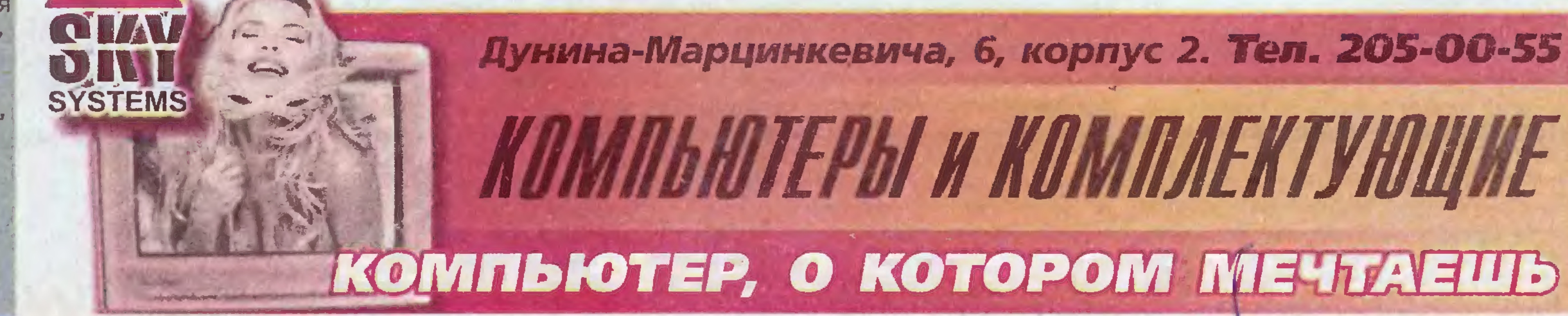
Наверное, пора признать, что Nival Interactive не умеет делать плохие игры. «Блицкриг» станет одной из лучших (если не самой-самой) стратегий по теме Второй мировой войны. Потрясающая реалистичность, возможность практически бесконечной генерации миссий, огромное число разнообразных юнитов, переход солдат и техники из миссии в миссию на протяжении всей кампании, достоверная модель боевого столкновения — достоинства игры можно упоминать бесконечно.

Заклятие



Civilization III: Play the World





Игровой мир – февраль

РЕЛИЗЫ

Первым делом (трубите трубы!) отметим появившийся уже на прилавках **Unreal II: Awakening** — это нечто эпохальное, с замечательной графикой и потрясающего качества геймплеем.

Весьма интересным проектом порадовали соседи-россияне: **Звездные рейнджеры** получились замечательной космостратегией/ RPG/экшеном. Наш обзор читайте на стр. 16 — ностальгирующим по **Star Control II** посвящается;).

Стратегам вообще есть где развернуться: любителям RTS рекомендую ознакомиться с **O.R.B.**, **War And Peace** (кстати, от Microids, создателей Syberia и Post Mortem), **Militarism**, **Platoon**, **American Conquest** (Завоевание Америки, обзор на стр. 14), а также с **Impossible Creatures** (Gene Wars помните?) от Microsoft. Уже вышел долгожданный **Sim City 4** — любители экономических стратегий должны остаться довольны.

Зарелизился адд-он к Battlefield 1942, **BF1942: Road To Rome** — веселье продолжается;).

Любителям спорта, вернее, его виртуальных прототипов, стоит обратить внимание (в зависимости от предпочтений) на следующие игры: **Tiger Woods PGA Tour 2003** и **Links 2003** (гольф), **Ski-jump Challenge 2003** (прыжки с трамплина), **NBA Live 2003** (баскетбол), **Tennis Masters Series 2003** (теннис). Кстати, можно обратить внимание на **Pontiflex II**: если вы не занимались мостостроением, то самое время им заняться (занятие, правда, на любителя;).

Silent Hill 2, **Another War**, **Archangel**, **Inquisition** наверняка понравятся любителям экшена, правда не "чистого", а с примесями: примесями адвенчюры (квеста), RPG...

Фанатам космических леталок, истосковавшимся по играм типа Wing Commander и Descent: Freespace, порекомендую оценить **Drift: When Worlds Collide**, а квестовики пусть обратят внимание на **Nancy Drew: Ghost Dogs Of Moon Lake**. Любителям логических забав будут кстати **Scrabble 2003 Edition** и **Carcassonne**, летчикам-вертолетчикам должен прийтись по вкусу **Search And Rescue 4: Coastal Heroes**, а фанатам тов. Гарри Поттера и грамотных аркад стоит обратить самое пристальное внимание на новый тайтл о юном волшебнике: **Harry Potter (2) and the Chamber of Secrets**.

Кстати, по оперативным данным уже ушли в печать и должны в самом скором времени появиться в продаже второй адд-он к Heroes Of Might And Magic 4 (под названием **Heroes Of Might And Magic 4: Winds Of War**), а также, похоже, весьма интересный и красивый **C&C: Generals!**

АНОНСЫ

Konami объявила, что **Metal Gear Solid 2: Substance** на PC будет, причем будет скоро (в феврале-марте этого года).

Руссобит-М подписала контракт с польской Metropolis Software на издание в СНГ новых проектов студии: **Gorky-2** и **Dreamwalker**. О сроках их выхода в свет пока не сообщается. Midway собирается-таки (трижды ура!) портировать на PC новый **Mortal Kombat 5: Deadly Alliance**, так что фанатам хороших виртуальных драк есть ради чего жить, **Red Faction 2**, по заявлениям THQ, на PC (без возможности сетевой игры) выйдет уже в марте.

Eidos же сообщила, что **Praetorians** появятся в продаже уже в конце февраля, **Championship Manager 4** — в конце марта, а **Tomb Raider: The Angel Of Darkness** будет готов не раньше лета. Новая RTS **Rise Of Nations** от Microsoft должна быть в продаже уже в апреле-мае сего года, заявляют официальные источники из Microsoft.

Vivendi Universal сообщили, что 2015, Inc. (создатели Medal Of Honor: Allied Assault) работают в данный момент над экшеном **Men Of Valor: Vietnam** на движке Unreal Engine, появления коего на прилавках магазинов стоит ожидать в следующем году. Activision анонсировала **Rome: Total War**, третью игру серии. Умопомрачительное качество картинки, собственный высокопроизводительный движок, 10000 уникальных карт, десятки различных юнитов... Все это появится уже в конце сего года. Ждем.

Кстати, лишь осенью на PC выйдет **SW: Knights Of The Old Republic**, RPG в мире Star Wars. Вроде бы ушел на золото **Tom Clancy's Splinter Cell**, но официальный релиз запланирован лишь на середину марта. Возможно, конечно, пираты подсуетятся...;)

Стратегия **Блицкриг** от Нивала и 1С, по заявлениям с их стороны, появится на прилавках 21 марта сего года, а предварительный обзор вы можете прочитать уже сейчас на стр. 31-32. Культовый **Doom III**, по непроверенным слухам, появится только в ноябре 2003 года — "лучше поздно...", все верно. THQ/Climax Ent. (хе-хе, милое название) сообщают, что в **Moto GP 2** все желающие смогут поиграть уже в мае этого года.

ПАТЧИ

Патч **War And Peace** до версии 1.02 исправляет дизайн и некоторые баги — http://www.gamershell.com/download_1103.shtml (8+ Мб).

Обновленный список команд заокеанской Национальной Хоккейной Лиги для **NHL 2003** размером в 230 Кб можно скачать отсюда: http://www.gamershell.com/download_1100.shtml.

NFS: HP 2 обновился до версии 242. Патч в 1 Мб весом можно добыть тут: http://www.worthplaying.com/article.php?sid=8259.

Заплатка для **Total Club Manager 2003** до версии 1.21 лежит по этому адресу: http://www.worthplaying.com/article.php?sid=8258 ("весит" 8,5 Мб при обновлении с 1.20 и 26,3 Мб при обновлении "с нуля").

Появился патч **Звездных рейнджеров** до версии 1.2. Брать тут: http://elementalgames.com/download/rangers/p100v120.zip (2.2 Мб).

Новый патч (2186) к игре **Unreal Tournament 2003** весом в 12,5 Мб можно скачать отсюда: http://unrealtournament2003.com/dl_patch_v2186.php, а бесплатный бонус-пак (3 DM карты, 2 CTF и одна BR карта) к ней же наблюдался в этом районе: http://unrealtournament2003.com/dl_addon_de_map.php (71 Мб).

Заплатку (версия 1.46) для проекта **Завоевание Америки** объемом аж 40 Мб (!!!) при желании можно утянуть отсюда: http://www.russobit-m.ru/rus/downloads/patch/American%20Conquest%20v1.46%20Patch%20-%20RUS(BIG).exe.

ИНТЕРНЕТ

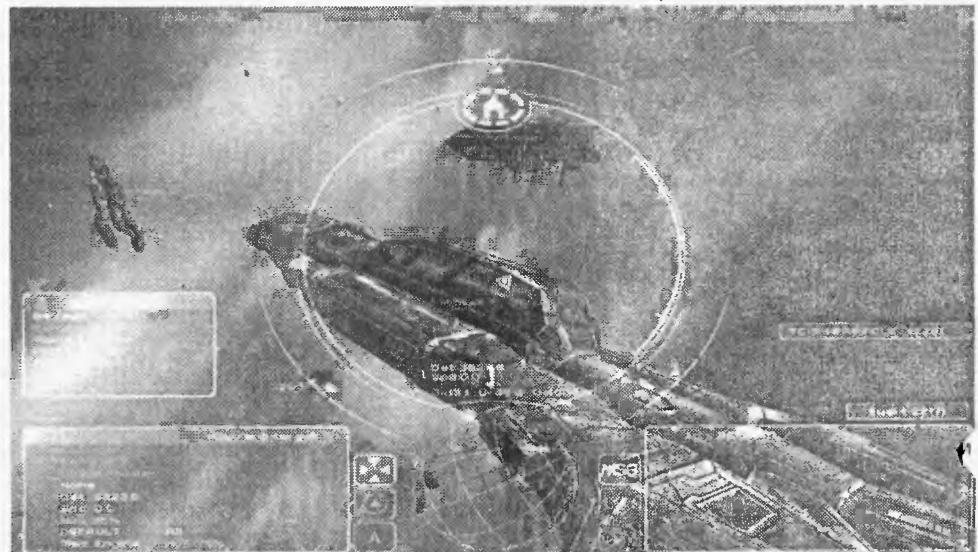
http://www.starsky-and-hutch.com/ — сайт гоночной полицейской аркады **Starcky & Hutch** по мотивам одноименного сериала. PC-версия (от Empire Interactive) должна появиться в апреле сего года.

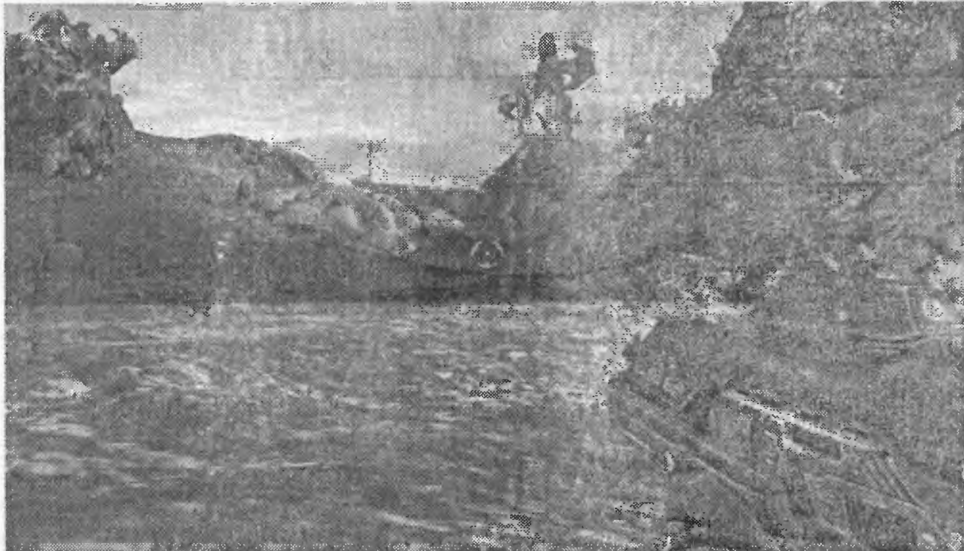
Dreamcather Interactive запустила новую версию официального сайта **Harbinger**, своего нового экшена с элементами RPG: http://www.dreamcatchergames.com/dci/harbinger/index.html.

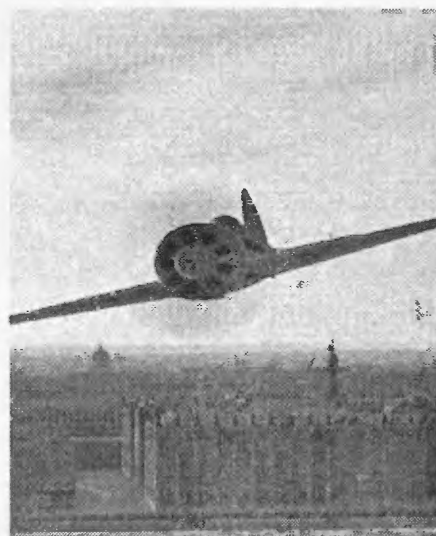
По адресу http://www.praetoriansgame.com/# вы можете обнаружить сайт новой стратегии от Pyro/Eidos — **Praetorians**, а на http://www.blizzard.com/war3x/ размещена свежая и официальная информация об expansion pack к Warcraft III, **Warcraft III: The Frozen Throne**.

CDV Software открыла официальный сайт **Panzers** (http://www.panzers.de/), новой тактической стратегии на тему ВОВ — сама игра выйдет во второй половине 2003 года. Microids запустила сайт уже увидевшей свет своей стратегии **War And Peace** (http://www.warand-peace-game.com/), а 1С открыла сайт игры **Князь 2** (http://konung.1c.ru/konung2/), сиквела давнего, но достаточно удачного action-RPG проекта. Сроки выхода не сообщаются.


ВР Star Wars : Knights Of The Old Republic


ВР Homeplanet


ВР Unreal 2 : The Awakening


Ил-2 Штурмовик : Забытые сражения


Battlefield 1942 : The Road To Rome

Warcraft III: The Frozen Throne

Как, в принципе, и ожидалось;), Blizzard-ы расколопись наконец и выдали на-гора информацию об адд-оне (кто-нибудь сомневался в его появлении?) к своему супермегаблокбастеру Warcraft III.

Warcraft III: The Frozen Throne принесет любителям хороших стратегий новые кампании, новых юнитов, по одному новому герою на каждую расу, новые виды местности, нейтральных героев (!) и магазины, а также возможность строить их (магазины) самостоятельно (!). Кроме того, будет включена поддержка турниров и кланов (наконец-то!), а также усовершенствован редактор карт. Разумеется, мы получим крепкий хороший сюжет (Arthas и Illidan попытаются оживить Ner'Zhul-a) и, следственно, новые интересные миссии. Ждем лета — какие тут еще разговоры?

Проблем у игроделов не убавляется

Vivendi Universal, крупная компания-издатель, уже которую неделю пытается продать свои крупнейшие студии (Blizzard Inc., Sierra и Universal Interactive), дабы рассчитаться с долгами. Ходят упорные слухи о том, что-де главным покупателем будет софтверный гигант Microsoft. С одной стороны, если слухи подтвердятся и Microsoft действительно купит ведущие мировые студии по созданию игр, то это будет означать, что разработчики смогут позволить себе спокойно работать над играми, а не думать о том, как пережить кризис, где найти издателя для нового проекта и прочей ерунде. "Под крылом" Microsoft они будут, как за каменной стеной. С другой стороны, после покупки этих (ну и еще пары-тройки крупных) студий компания Билла Гейтса станет монополистом не только по части ПО (со своими ОС семейства Windows), но и, фактически, в игровом мире (для PC), а хорошего в этом мало... Но доподлинно о покупателях пока ничего не известно, так что нам остается лишь, затаив дыхание, следить за судьбой компаний-разработчиков замечательных игр.

Electronic Arts также переживает не лучшие времена;(. Недавно она сообщила о начале полной реструктуризации. Что это значит? Это значит, что будут закрыты EA Los-Angeles (EALA), EA Pacific (Irvine), EA Las Vegas, а также Westwood (!) и Dreamworks Interactive. Но не спешите огорчаться: половина (100 человек) из сотрудников Westwood, вся команда Dreamworks Interactive и некоторое количество сотрудников из остальных офисов EA (в частности, EA Pacific) будут переведены в новый основной Лос-Анджелесский офис. Первое время в реструктуризированной EA будут работать две сотни человек, а в ближайшем будущем планируется расширение штатов до 500 сотрудников. Если крупные компании для выживания реструктуризируются и продают активы, то более мелкие, как например, Rage, просто уходят в небытие... А жаль.

Джордж Лукас консолидирует свои владения

Знаменитый отец-основатель серии "Звездные войны" проводит реструктуризацию. В ее ходе Lucasfilm, Lucasarts, Lucas Digital и Lucas Licensing будут объединены в одну организацию — Lucasfilm. Будем надеяться, что это не помешает Lucasarts работать над своими новыми проектами, и особенно тревожно за Full Throttle 2.

Николай "Nickky" Щетько (me@nickky.com)



Ода программистам

Зимой и летом, днем и ночью,
Не зная дел семейных срочных,
Единым целым став с компом,
Живут за собственным столом.

О, программисты, как вам тяжко!
Семь дней нестирана рубашка,
Щетина — Леший не сравнится,
Побриться — лучше утопиться!

Желудок вас лишь отрезвляет
И от "железа" отрывает.
О, как вам тягостно и грустно:
Alt + F4 — в душе пусто!

Длинны минуты, как веревка,
Когда идете вы в столовку.
Нет мыслям вольного простора
Без ярких строчек монитора.

Но возвратившись в свой "приют",
Мышь с клавой силы вам дают.
Сердца всех Чудо-Человеков
Бьют в унисон под такты стуков.

А звук модема столь привычный,
Такой любимый, необычный,
Всех программистов он за раз
Введет в заоблачный экстаз.

И вмиг огонь зажжен в груди.
Как сердце Данко впереди,
Великий, "Грязный" Internet:
Реальности потерян след!

Магнит в глазах и дрожь в руках,
И дырки в новеньких очках —
Вот результаты их работы.
Но только пусть придет суббота!..

Как трудно людям недалеким
С их лексикона понять строки,
И коль не хочешь быть бараном
(В году таком уж актуальном),

Ты проходи за сто шагов
Всех бородатых чуваков.
Пусть молчаливы программисты
Среди людей, как пианисты.

Но как их речь красноречива:
Процессор "пашет" — вот причина!
Пред моником "читает сказки"
Нежнее, чем девичьи ласки.

А в жизни есть и невезенье,
И программист — не исключенье.
Сапожник рядом не стоял,
Когда "пингвинчик" задом стал,

И "окна" в щели превратились!
Затем колонки в пляс пустились.
Как тяжелы ваши страданья!
И все ведь ради пропитанья.

Так хлеба хочется поесть —
Икра успела надоесть.
Оливок банка не прельщает,
Истерзана душа! Страдает!

Вы сами выбрали дорогу
Шагать с прогрессом только в ногу.
Но вы поверьте юной даме:
Фальшивка то, что на экране.

"Железо" вас любить не будет,
А время только лишь убудет!!!

Оля (с)

Исповедь

Вспышка. Пустота. Страх.
Кто я? Что я? Для чего я?
Страх. Пустота. Мрак.
Где я? Ответа нет.
Я — маг? Я — робот?
Я — монстр? НЕТ!
Я — воин. Наверное, бред...
Кто я? Что я? Где я?
Молчанье. Ответа нет.

Надоели мне разборки.
Надоел мне автомат.
Я хочу обычной жизни.
Ну и что, что я солдат.
Но как только раздается:
"Начинается игра!"
Я бегу и... погибаю,
Каждый раз. Как всегда.
Иногда...

Иногда хочу спросить сам себя:
"Может быть, погибаю зазря?
Может, где-то друзья и семья?
И вообще, кто есть я?"
Но вновь вспышки, огонь, белый свет.
Каждый раз. Каждый день. Целый век.
Там я — воин, тут — монстр, здесь — маг.
Я Создателя враг... просто так.
Я был создан, чтобы бить и крушить,
Но не мог никогда я... любить.
Почему, Человек, почему?
Мой Создатель, тебя не пойму...
Я — убийца, я — мясо, я — скот.
Умираю — опять воскресаю.
Каждый час. Каждый день. Круглый год.
Убиваю, живу и... страдаю.
Никогда не узнать мне свободы,
Я — заложник, я — раб и я тот,
Кто зовется так кратко и просто,
Я всего лишь обычный... бот.

Раз я есть, значит, нужен кому-то.
Быть игрушкой — таков мой удел.
Вновь "Начало игры!" раздается,
Побежал... у меня много дел...

А.Сыманович aka Taurus

За синие горы, за белый туман,
уходит в дорогу людей караван,
За славой и золотом держит он путь,
И негде в дороге им отдохнуть,
Не многие смогут до цели дойти,
И головы сложат в средине пути.
Дорога ведь эта не так уж легка,
Кого они встретят?
Быть может, врага,
Иль друг повстречается у них на пути,
Но каждый из них хочет славу найти,
Чтоб сагу о них пропел бард у печи,
Под звуки лютни в таверне, в тиши.

Melkor_from_Belarus
melkor_2000@tyt.by

Я знал язык эльфов

Я знал язык эльфов,
Я видел их кров,
Я слушал их песни,
Я мстил за их кровь.

Я слышал звон стали
И скрежет мечей.
И знал всех, что пали
От рук палачей.

Я воином был
Одним из храбрейших,
Волшебников знал
Одних из мудрейших.

Я странником был,
Я видел все страны,
Я их не забыл,
Но залечены раны.

Все эти сказанья
О том, где я был,
Уходят в преданья,
Уносит их пыль.

Я знал язык эльфов...

Rex aka
Иван Ковтун

«ВР»-ПАРАД

ИТОГИ ЯНВАРЯ

М	пред	гол.	игра
1	2	125	Grand Theft Auto 3
2	1	117	Warcraft III: Reign of Chaos
3	5	114	Unreal Tournament 2003
4	3	81	Mafia: The City Of Lost Heaven
5	4	74	Need For Speed: Hot Pirsuit 2
6	7	70	Max Payne
7	9	62	Morrowind
8	17	54	Civilization III + Civilization III: Play The World
9	10	54	Disciples 2: Dark Prophecy
10	13	52	Neverwinter Nights
11	11	224	ИЛ 2 — Штурмовик
12	*	46	FIFA Soccer 2003
13	8	44	Hitman2
14	14	170	Return To Castle Wolfenstein
15	15	41	Heroes of Might & Magic 4
16	12	40	Код Доступа: Рай
17	20	39	Mechwarrior4: Mercenaries
18	16	35	Medal Of Honor: Allied Assault + Medal Of Honor Allied Assault: Spearhead
19	18	30	Serious Sam: The Second Encounter
20	23	28	Commandos 2: Men Of Courage
21	24	26	NHL 2003

Всего проголосовало 574 человека

Был январь и было январское голосование — теперь же будут подведены его итоги. Итак, приступим: GTA 3 (1) наконец-то вырвалась из-за спины лидера и одела на себя желтую майку;), Warcraft III (2) очутился на второй позиции; неожиданно резко с пятого места прыгнула вверх игра Unreal Tournament 2003 (3), а Mafia (4), наоборот, теряет голоса и опускается на четвертое место нашего ВР-парада. Need For Speed: Hot Pursiut 2 (5) постепенно "скатывается" вниз, а Max Payne (6), наоборот, двигается вверх — в итоге у старика Максима 6-ое место. Второе дыхание с выходом адд-она обрел Morrowind (7), поднявшийся с девятого на седьмое место. Замечательная Civilization III + Civilization III: Play The World (8-9) вновь интересна играющему обществу (и опять-таки налицо влияние грамотного expansion set-а) и делит восьмое-девятое места с Disciples II: Dark Prophecy (8-9). А замыкает нашу десятку с минимальным отставанием в два голоса от Disciples II и Civilization III хорошая RPG Neverwinter Nights (52). Из прочих игр стоит отметить Fifa Soccer 2003 (12), взлетевший "с нуля" аж на двенадцатую (!) позицию.

Стыд и позор, граждане, неизвестным кулхацкерам, "накрутившим" голоса отличным играм "ИЛ-2 Штурмовик" (11) и Return To Castle Wolfenstein (14). Так что не удивляйтесь, почему эти игры с таким количеством голосов находятся не на первых строчках. "Благодаря" этим товарищам вышеупомянутые игры в качестве наказания остаются на тех же местах, что и в прошлом ВР-параде. А жаль. И если подобное повторится, мы безжалостно будем бороться с таким накручиванием такими же нечестными методами.

Из голосования вылетают:

Место	пред	голоса	игра
22	*	22	Hegemonia: Legions of Iron
23	22	20	No One Lives Forever 2
24	*	14	ГЭГ 2: Назад в будущее
25	*	14	Silent Hill 2
26	*	13	Beach Life
27	*	12	American Conquest
28	*	10	Project Nomads
29	*	5	Post Mortem
30	*	4	Combat Flight Simulator 3

В борьбу за место в двадцатке вступают:

Age of Mythology
Europa 1400: The Guild
Inquisition
Iron Storm
SimCity 4
Test Drive
Заклятие
Космические Рейнджеры
Nancy Drew: Ghost Dogs of Moon Lake

Голосуйте за любимые игры, не скучайте и до встречи в следующем номере!

Николай "Nickky" Щетько (me@nickky.com)

ВИКТОРИНА
НОВЫЙ СЕЗОН

Приветствую, камрады. Для вас всего одна новость — одна, зато хорошая. Верно, мы вновь начинаем ВиктоРину! Участвуйте и побеждайте!

Первая викторина в новом году будет проходить по вполне стандартным правилам: даны 10 вопросов, от вас, как участника, требуется лишь прислать на наш адрес (г. Минск, 220113, а/я 563, редакция газеты "Виртуальные радости", с пометкой "ВиктоРина") письмо с ответами. Чем больше среди них будет правильных, тем выше у вас шансы на победу. Письма по электронной почте не принимаются, имейте в виду. А вопросы сегодня такие:

1. Как зовут человека, поисками которого занята Kate Walker в Syberia?

2. Мир чужих в Half-Life назывался...

3. Разработкой Master Of Orion III занималась компания...

4. Главу MadDox Games, разработчика "Ил-2 Штурмовик" и других хороших игр зовут...

5. В каком году был выпущен Unreal?

6. Carmageddon 2:...

7. Как зовут главного героя в Medal Of Honor: Allied Assault Spearhead?

8. В какой стране базируется компания Digital Reality, разработчик Hegemonia?

9. Первый адд-он к Heroes Of Might And Magic 4 называется...

10. "Наследник" идей Elite и Privateer от Microsoft это...

Теперь предложение касательно нашей ВиктоРины. Предлагаю сообщить мне о том, в какой форме, вы считаете, будет лучше проводить викторину впредь. Это уже нужно делать как раз-таки по электронной почте;). На адрес me@nickky.com или vr@nestor.minsk.by отправляйте письмо (тело может быть пустым) с темой (Subject) "ВИКТОРИНА — X", где вместо X подставляйте выбранный вами вариант. А варианты таковы:

Вы считаете, что будет лучше:

1. Оставить викторину как есть (10 вопросов от меня).
2. Сделать, как раньше (5 вопросов от меня, 5 от читателей).
3. Проводить викторину в несколько туров, по их результатам уже подводить итоги.
4. Задавать не обычные текстовые, а более оригинальные вопросы (узнать игру по части скриншота, кроссворды, творческие задания, etc.)
5. Свой вариант (подробно описать).

Т.е., если вы считаете, к примеру, что викторину лучше проводить в несколько туров, с усложненными правилами и т.п., то пришлите письмо, где в поле Subject будет написано "ВИКТОРИНА — 3". По результатам опроса будут делаться выводы. Если писем придет не много, то викторина вернется к прежнему виду "5+5" (5 моих вопросов плюс 5 вопросов от читателей).

Удачи вам! Пишите письма с мнениями "по поводу", присылайте свои интересные вопросы и не скучайте.

Напомню также, что пока не отозвались 2 человека, которым причитаются призы за участие в нашей анкете. Итак, еще месяц мы ждем ваших звонков — Коцко Андрей (Мосты), Голод Геннадий (Гомельская обл., г. Лельчицы) — и потом, если вы так и не откликнитесь, мы просто о вас забываем.:)

Николай "Nickky" Щетько (me@nickky.com)

АНЕКДОТЫ

***

Сисадмин:
— Ну и пусть говорят, что использовать в качестве пароля имя своего кота — дурной тон! RrgTt_fx32!b, кыс-кыс-кыс...

***

Следом за акцией "Кликни Деда Мороза!" компания Coca-Cola планирует с Нового года запустить акции "Бэкапни Деда Мороза" и "Форматни Снегурочку".

***

Разговор двух заядлых интернетчиков:
— Слышь... это... www.zarplaty.net?
— www.kak.vsegda.net!
— www.kak.zhe.ya.domoy.po.edu?
— www.pesh.com!

***

Компьютер позволяет решать все те проблемы, которые до изобретения компьютера не существовали.

***

День, когда Микрософт выпустит хоть что-то, что не будет тормозить, будет днем, когда они начнут производить автомобили!

***

К хакеру подходит ламер, протягивает исходник своей неработающей программы и спрашивает:
— Где у меня ошибка?
— В ДНК!!!

***

В рамках конкурса "Программисты тоже шутят", мы представляем релиз новой операционной системы Windows 2000.

Прислал ArtMoney

***

Вопрос: "Можно ли сообщение "программа выполнила недопустимую операцию... обратитесь к разработчику" считать официальным вызовом в США?

***

— Какая разница межу Win95 и рос. рублем?
— Никакой. Каждый день падает, и раз в три года выходит новая версия.

Прислал Саврас Александр г.Лида

***

Российские хакеры взломали бортовой компьютер российского истребителя СУ-27, теперь у самолета бесконечное количество ракет.

***

Сидит мужик за компом. Вдруг разбивает окно камень обернутый бумажкой, пролетает по комнате, попадает в монитор, монитор вдребезги. Мужик берет камень разворачивает бумажку, видит объявление: "Продам новый монитор!"

***

В некотором царстве в некотором государстве на 39 уровне жил был Кащей Бессмертный и было у него 4 жизни и лабиринт, а смерть его была ctrl+alt+delete. Тут и сказочке Esc, а кто не понял F1.

***

Биллу Гейтсу дали две Нобелевские премии — по экономике и по медицине. Как человеку, придумавшему продавать геморрой за деньги.

прислал M@trOX

Хорошая семья. Любимая работа. Просторная квартира. Машина. Мощный компьютер. Путешествие вокруг света. Собственная значимость. Власть. Деньги. Любовь. Здоровье. Успех...

Ага, именно. Вот они — вот стандартные желания обычного человека. Скажете, ошибаюсь? Не думаю. Желания и стремления — вот наш основной мотивирующий фактор в этом мире. Хочу новый процессор -> ищу работу -> получаю деньги -> покупаю. Хочу укрепить здоровье -> регулярно хожу в спортзал -> пью витамины -> правильно питаюсь -> получаю результат. Ищу подругу (друга) -> слежу за внешним видом -> не пропускаю интересных тусовок и вечеринок -> верю в счастливую звезду -> нахожу...

Лично я не могу поверить людям, которые на вопрос "почему ты сделал то-то и то-то" отвечают, дескать, "просто так", "от нечего делать" и т.п. Просто так ничего не бывает. Не бывает, и все тут. Попробуйте проанализировать свои действия за... Ну хотя бы за день. Есть ли такие, которые делались "просто так"? А если не врать себе и/или хорошенько подумать? Вот-вот. Полежали вы на диване не просто так, а потому что вам _захотелось_ полежать на диване. Потратили тучу времени на решение чужой проблемы не просто так, а потому что вам _захотелось_ помочь, плюс вы сознавали, что за это можете получить что-нибудь приятное (опыт, благодарность, уважение, деньги...). Верно, не стоит искать глубокую суть там, где ее нет, но я твердо убежден в том, что в здравом уме человек бессмысленных поступков не совершает или их процент стремится к нулю. Вернее, даже не "бессмысленных поступков", а поступков, которые в будущем или настоящем не повлияют непосредственно на него. Желания подталкивают нас. Желания не дают нам сидеть на месте и останавливаться на достигнутом. Представьте на секунду, что у вас есть Все и желать просто нечего. Мда. Если бы лично я это осознал, то мне стало бы нестерпимо грустно и скучно. Ибо все — игра пройдена, победа.

"New Game / Exit Game?" И ведь "new game" выбрать нельзя... "Игровые ограничения", елки-палки. Так вот, камрады, чего я вам желаю: желаю я вам таких желаний (без тавтологии не обойтись), которые бы заставляли вас двигаться вперед. Развиваться. Жить. Пусть они ярким светом горят впереди, как путевые огни. Пусть одни погаснут с достижением соответствующих целей и пусть обязательно загорятся другие.

[Юрий Дитюков AKA Orest (yud@tut.by)]

Здравствуйте, ВР, Nickky! Заинтересовало меня письмо некого BasiLa (N1,2003). Хочу также добавить к письму Дениса Куделки (N11, 2002). В нашей стране нет не только реальных разработчиков игр, но также нет официальных локализаторов игр (даже пиратских локализаторов). Большинство пиратских CD к нам попадают из России и Украины, хотя мы и центр Европы.

Географически — центр. На деле же...;(

BasiL прав, когда говорит, что мы одиночки. Хочу высказать мое мнение по поводу происходящего. В нашей стране крупный коммерческий проект, не Shareware (у меня есть некоторый опыт (1,5 года) в разработке Shareware), делать просто невыгодно. Сейчас объясню почему. Во-первых, на Западе (да и в России, Украине) уже давно действует система Разработчик/Издатель. Издатель подписывает контракт с разработчиком на начальной/средней стадии создания проекта. За время создания проекта разработчики получают свои $, издатель же рассчитывает заработать на продаже проекта. У нас же вряд ли кто-нибудь согласится работать с неизвестным разработчиком в убыток себе, надеясь, что в будущем продажи покроют расходы. Так что о крупном коммерческом проекте не может идти и речи. Можно, конечно, создать небольшой коммерческий проект, но тогда придется все делать на свои деньги. Хотя готовый проект может вызвать интерес у издателя.

Во-вторых, есть гораздо более привлекательные варианты для разработчиков. В Европе сейчас неплохой спрос на game programmer/designer.

В-третьих, в некоторых вузах на Западе уже давно читаются курсы по game development (пример США). Вся хорошая литература по game development на английском языке, так что учите English.

Взять, к примеру, Россию, о которой 2-3 года назад говорили, что ничего серьезного на игровом рынке Россия предложить не может. Но ведь тогда были Аллоды/Аллоды 2, которые были популярны в СНГ. Это то, с чего начинались такие игры, как "Проклятые Земли", "Демиурги". Для небольшого коммерческого проекта в команде много народа не нужно. Достаточно лишь 1-3 программиста (движок игры/логика игры/AI/сеть/др.), 1-2 дизайнера (текстуры/модели/анимация/дизайн уровней/др.), 1 звуковик (музыка/звук), 1 менеджер (что-то вроде посредника между разработчиками и внешним миром, будет управлять $ для проекта и заниматься рекламой проекта, устанавливать контакты). Также для проекта необходим вебсайт (веб-дизайнером может быть по совместительству программист или дизайнер, а еще лучше если менеджер или звуковик). Так что объединяйтесь!

[Волчий хвост (fedor@belabm.by)]

Здравствуй уважаемая "ВР"! Здравствуй глубокоуважаемый Nickky! Твоя идея о том, чтобы добрые люди поделились своими мыслями о том, каким должен быть хороший человек и хороший геймер, просто гениальна. Мне давно хотелось узнать, каким, по мнению моих сверстников, должен быть хороший человек и геймер.

Мне тоже очень интересно узнать критерии уважаемых читателей. Думаю, им и самим интересно:).

Я тоже решил поучаствовать в этой увлекательной дискуссии. Не знаю, что меня подвигло высказать нижеследующие размышления, наверное, возраст. Я старею (уже предпочитаю открывать пиво открывашкой), и поэтому меня тянет на философские мысли и рассуждения.

Итак, позвольте высказать коекакие свои мысли. Чехов сказал: "В человеке все должно быть прекрасно: и душа и тело". Я с ним согласен лишь отчасти. Для меня, как для парня, совершенно безразлична внешность другого парня (я имею в виду лицо, а не одежду). Пусть на эту тему высказываются представители прекрасного пола. На мой взгляд, в человеке важнее всего душа. Вспомним того же Квазимодо. Душа, характер — вот на что надо обращать внимание. Так каким же должен быть хороший человек? Мое мнение таково: хороший человек должен быть добрым, отзывчивым, терпеливым. Всех бабушек ты, конечно, не переведешь, на это не хватит жизни, но попробуй это сделать хотя бы там, где ты живешь. Ктонибудь сделает это еще где-нибудь, и часть (хоть и маленькая) мира станет чуть лучше. Также хороший человек должен быть честным и благородным (это относится в первую очередь к геймерам). Надо держать слово и придерживаться правил (чтобы в клубах не было возгласов негодования по поводу "подпасывания"). Надо уметь красиво принимать не только победу, но и поражение. К сожалению, в посланиях во время игры в клубах я не встречал посланий: "GL" и "GG".

В battle.net-е, значит, народ покультурней будет;). Пожелания удачи партнеру и GG при любом исходе матча там — обычное дело.

Еще было бы неплохо, если бы люди были более сдержаны в своих эмоциях (опять же постоянные нелитературные выкрики в клубах). Конечно, когда ты наедине со своей девушкой, то тут сдерживать чувства противопоказано и вредно.

Ну, вот и закончил вам изливать то, что хотел излить. Напоследок хочу сказать: "Делайте добро, оно продляет нашу жизнь. Так пусть же наша маленькая страна будет самой счастливой и пусть люди живут у нас больше ста лет!"

Хорошие слова, особенно про страну:). Хотелось бы верить, что так и будет...

[Elios (Darkstory@pisem.net)]

Hi Nickky. Круто ты выступил на 5х5 по БТ. Чего не скажешь о других.

;)

Хотел бы предложить тему для обсуждения геймерам — Геймеры и реал.

А чего тут обсуждать?;) Любители игр отлично живут в реальном мире...

Не секрет, что геймеров часто называют отверженными, сумасшедшими (или что-то вроде того). Дело в том, что порой наблюдаю такую картину: суббота, вечер, девушки ходят толпами по улицам или на дискотеках виснут в таком же количестве, а почти все парни (геймеры) сидят в компьютерных клубах.

Если считать геймером — фаната игр, то да, некоторым из них действительно бывает тяжеловато в общении с себе-не-подобными (AKA не-геймерами)...

Правильно это или нет, решать не мне. Жизнь же тоже RPG, только beta с кучей багов;). Я считаю, что все дело в психологии. Девушкам нужны крутые парни с тачками, связями и желательно со связями (девушкам не важно, каким беспределом занимаются эти парни или как они к ним относятся).

Имхо, это очень красноречиво характеризует умственное и личностное развитие таких девушек.

Ведь, что сделает геймер со своими виртуальными мускулами или виртуальными цветами, которые, по их мнению, менее романтичны, чем тоскание по барам со своим пьяным крутым. Девушки опомнитесь!!! Все геймеры весьма и весьма умные и реально мыслящие люди.

Отнюдь. Но и фраза типа: "Все геймеры — отсталые фанатики, не мыслящие себя без компьютера и игр" не верна. Не нужно обобщать, чесать всех под одну гребенку. Перегибать палку не надо.

Не стоит бояться игр и РС, ведь на дворе 2003. А вертят у виска и говорят, что геймеры идиоты и с ними не о чем говорить, только люди отстающие во времени (их бы на годков эдак 30 в будущее, посмотрел бы я, как они заговорят об играх). Конечно, есть люди, и их довольно много, которые нормально относятся к играм и предпочитают сочетать реал с виртуальным пространством. Именно это люди будущего, низкий поклон им.

На этом все. Желаю всем геймерам удачи и Великих побед.

[Михаил (Mentall@tut.by)]

Привет Nickky и все все все. В прошлом номере в "Нашей почте" была предложена новая тема для спора: критерии хорошего человека.

Почему сразу "для спора"? Для мирного обсуждения.

Вот напишу про то, чего не хватает во многих моих знакомых, родственниках: отзывчивости не хватает. Обидно бывает, когда чувствуешь, что люди не собираются тебе помогать, каждый стремится тебе навредить, только чтобы ты, не дай боже, не превзошел его. Хотя и сам иногда отказываю в помощи, но очень редко (какой я самокритичный:-)).

Ну ну:) Если хочешь изменить мир, начинай с себя.

Также хотелось бы, чтобы люди хоть немного считались с мнением других, оно ведь часто бывает правильным. Хоть это качество я уже давно не наблюдаю в людях (или слишком критично к ним отношусь, кто знает). Человек "принимает к сведению" твои слова, но поступает все равно по-своему, зачастую неправильно.

Ага. Значит ты считаешь, что знаешь, как "правильно" должен поступить тот или иной человек?;)

И вот смотрю, что и я не исключение. Еще очень не нравятся безответственные люди.

А кому они нравятся?

По-моему, если уж пообещал что-то, то это нужно сделать во что бы то ни стало. Если не уверен в своих силах, то лучше не обещать. Не знаю, кто не согласен — пишите, будем спорить.

Вот еще по качеству газеты: она, конечно, хорошая, а как потолстела, так вообще замечательно стало. Но все равно многое в ней я считаю лишним. Вот взять частные объявления: зачем нужно передавать привет? Я никогда этого не понимал. ВР с этими объявлениями стала похожа на "Поле чудес", только что огурцы не дарят.

Плохо, что не дарят. А то бы могли и маленький музей открыть, вроде того, что на "Поле чудес";).

Глупость это все. По-моему, стоит убрать, как и объявления вроде "приму в подарок компьютер". Еще хотелось бы, чтобы появились статьи для новичков по устройству компьютеров, думаю, многим, в том числе и мне, они были бы интересны.

В остальном газета очень и очень интересная, особенно нравится мне рубрика "Вопрос-ответ". Мне вот недавно реально помогли с Morrowind. Спасибо огромное!

[Grunt (vpi@vitebsk.by)]

Привет Всем, кто пишет для ВР! Читаю Вашу газету со второго выпуска:-). В целом, газета неплохая. Рубрики: "Игровое железо" и "Вопрос-ответ", по моему, самые интересные, а из статей хотелось бы выделить следующие: "История SNK", "30 имен, которые потрясли игровой мир", "Gary Gygax: Веселитесь — вот что главное", "Всемирная история: компания Blizzard". Вообще — побольше игровой истории. Чем компания Codemasters или Westwood хуже Blizzard и SNK?

Игровая история действительно будет. Над этим работаем.

Почему не устраиваете конкурсов вроде: "Лучшая карта для Heroes of Might & Magic 4 или лучшая "шкура" для Quake (жаль, что журнал "Игромания" российский),

А что мешает участвовать в его конкурсах читателям СНГ?

а только викторины и то очень редко.

Будем чаще:)

Кроме того, подобные конкурсы понравятся всем, кто хочет творить, но не умеет программировать. Освоить язык программирования и написать свою игру (тьфу-тьфу, не прижилась у Вас эта рубрика) дано не всем;-). Да и вряд ли в то, что получится, кто-то станет играть.

Самая неинтересная рубрика "Клубная жизнь": узнавать, кто победил в турнире, который устраивался в каком-то там клубе, для меня абсолютно не интересно. Ну ладно занимало бы все это места совсем чуть-чуть, а то ведь по две страницы:-#(.

И последнее, что особенно не нравится, так это когда Вы пропагандируете играть в самые отстойные (да-а-а-а!!!) квесты, какие только бывают (про "петек", "штырлицов" и других "вовочек"), размещая на страницах газеты их подробнейшие описания с десятками скриншотов. Эти "шедевры" не то что описывать, даже критиковать не стоит. Самое правильное совсем их не замечать. Я думаю, люди, которым "это" нравится, в большинстве своем малые дети либо — с испорченным вкусом, для которых Боря Моисеев услада. Простите, если кого обидел, так как очень надеюсь, что выполните мою просьбу.

Дайте, пожалуйста, ссылку на сайт(ы), с которого можно было бы скачивать ПОЛНЫЕ версии игр! В какой-то газете пару лет назад прочитал, что на сайте gamecopyes.com (адрес пишу по памяти) выложена очередная игра: Grand Theft Auto для свободного скачивания. Я много раз пытался зайти на этот сайт, искал похожие (сколько я угрохал денег на эти поиски — страшно подумать), но кроме демо-версий, патчей, дополнительных карт, новых юнитов и прочей ерунды, имеющей ценность только для фанатов, найти не смог.

Объясняю. Чтобы выложить у себя на сайте полную версию игры, нужно быть готовым к тому, что трафик влетит в копеечку. Современные игры занимают не один CD. И какой же, скажите мне, дурак будет выкладывать у себя на всеобщий халявный доступ эти сотни и тысячи мегабайт, выплачивая свои кровные провайдеру за трафик? Нет таких людей. Разумеется, порой можно найти соответствующие warezные сайты, можно качать образы дисков с играми из файлообменных P2P сетей, вроде KaZaa, но в нашей "глуши", имхо, до сих пор выгоднее купить и/или переписать.

Не подумайте, что я имею в виду новые игры, которые можно найти в продаже, а также очень старые — под DOS. Конкретно меня интересуют (для коллекции) Red Alert, Total Annihilation, Jagged Alliance и др. В общем, нестареющая классика. У себя в Витебске обошел все точки, которые занимаются продажей или прокатом дисков, но, как Вы, наверно, догадываетесь, — игры эти если и есть, то лишь на рубленых сборках типа "Антология Westwood" или там "100 игр на русском языке". Короче, полные версии, а тем более английский вариант, найти невозможно.

Я даже объявление давал — без толку. Так что на Вас, ну и на Internet, у меня последняя надежда.

Поспешу разочаровать — навряд ли получится их найти в Интернете. По ряду причин вероятность очень низка.

Можете даже не отвечать на письмо, а как бы невзначай разместить необходимую для меня ссылку в разделе "Путеводитель on-line":-) P.S. Да, может знаете, где в Минске "раритетом" торгуют, — прилечу. Grunt

Раньше были места по обмену дисков. Теперь, как я понял, их нет.

[Игорь Масленников (igmas@tut.by)]

С большой радостью прочитал о новой идее Вашей газеты, поместить на ее страницы рубрику "Радость чтения". Сама по себе идея освещения широкого литературного диапазона на страницах газеты, посвященной виртуальным развлекательным жанрам, уже интересна. Я прекрасно понимаю, что с учетом аудитории, читающей вашу газету, материал должен быть подан достаточно понятно, просто и доступно (организация конкурсов на знание НФ литературы, номинация на призы и т.д.).

Кстати, насчет конкурсов — подумаем.

Однако, несмотря на эти требования, смею надеяться, что у Вас будет возможность обратить свое внимание и на более серьезные литературные произведения. (Вы упомянули о В. Пелевине, почему бы не посвятить рубрику в одном выпуске ему?)

Легко. Кстати, Виктору Олеговичу относительно недавно "стукнуло" 40, и ходят слухи, что в этом году выйдет его новый роман.

Думаю, также интересно было бы вернуться к истокам возникновения жанра научной фантастики (Ж. Верн, К. Дойл). Или, наоборот, посвятить номер критическим отзывам о самых современных произведениях неизвестных авторов (например, на www.proza.ru). При хорошо продуманной подаче материала читателя можно будет заинтересовать. Я понимаю, что делать это необходимо постепенно, понимая, кто в основном покупает Ваше газету и для каких целей.

Надеюсь, что покупают все-таки с целью прочтения;).

Надеюсь увидеть на страницах Вашей газеты много интересного, широкого обсуждения тем с читателями. Такие темы, как освещение современного кинематографа (можно начать с жанров экшен и фэнтази), музыкальной жизни (новые группы), Интернет, телевидение, деятельность общественных объединений (клубы рыцарей, коллекционеров, экстрим-спортсменов) также прямо или косвенно можно отнести к "виртуальным радостям".

Скорее, "очень косвенно";).

С нетерпением буду ждать выхода следующего номера Вашего издания.

Выше были так расписаны головокружительные возможности, что в голову прямо-таки лезет провести аналогии с тов. Остапом Бендером и "Новыми Васюками";). Но шутки в сторону: все же мы издание, основным и главным направлением деятельности коего является освещение компьютерных (и не только) игр и смежных им тем. Лично я не считаю необходимым пытаться раскрыть все темы (и коллекционеров, и рыцарей, и спортсменов) и сразу (нельзя объять...) — постепенно новые рубрики будут появляться; возможно, отомрут некоторые старые. Мы будем развиваться эволюционно — не революционно. Зато постараемся интенсивнее;).

[Админ_с_вилами, klecek@mail.ru]

Я тоже давно читаю "ВР" и мне она тоже очень нравится. Но хотел написать не об этом, а о продуктах фирмы Microsoft и что могут сделать славяне. Читая письма читателей, возмутился до глубины души.

Некий читатель (к сожалению, не помню ника) высказал мнение о несостоятельности "русских" как программистов в области разработки игр. Я не буду разглагольствовать о суммах, затраченных на разработку "их" проектов и "наших", об имеющемся опыте в данной области ПО у "их" программистов и "наших" и т.д. и т.п. Достаточно установить на веник "наш" Штурмовик и "их" Combat Fly Simulator3. Лично у меня терпения хватило минут на 40 смотреть и оценивать это убожество под громким названием "Боевой симулятор". Да он такой же симулятор, как и "Команч". Если у разработчиков детища дяди Билли не хватило времени (а может и способностей) на проработку физики моделей, то попробовали бы в плане графики хотя бы приблизиться к "Штурмовику". Вот эталон симулятора, уважаемые товарищи буржуины, вот к чему нужно стремиться! Давным-давно рубаю супостата в этом симе.

Об отсталости геймеров в плане образования. Пока я не начал играть в "Ил-2: Штурмовик", ТТХ самолетов совсем не интересовался (хоть и служил срочную в ВВС). Но уже к середине кампании за немцев начал лазить в Интернет на сайты авиационной тематики за ТТХ Мессершмидтов, Фокке-Вульфов, Яков, Мигов, читать книги Покрышкина, Руделя, да и все, что связано с войной в воздухе периода Второй мировой. Согласитесь, приятно затыкать рот оппоненту не голословными заявлениями "Я на И-16 завалю твой Мессер", а точными данными вроде времени, радиуса боевого разворота и калибра снарядов твоего железного ястреба, а уж в игре это реализовано ого-го. На эту тему я много почерпнул из официальных документов того времени и начал применять в игре (уход Хартмана, метод патрулирования Покрышкина, "Соколиный удар" и т.д.). Очень интересно было читать о методах награждения немецких пилотов на западном и восточных фронтах, сравнивать мнения Покрышкина и Руделя, мнения советских пилотов об американских машинах "Аэтокобра", наставления Генштаба о борьбе с немецкими Мессершмидтами и т.д. Так вот к чему я подвожу. Если по-настоящему зафанатеть от классной игры, то игрок по собственной воле начинает учиться и приобретать знания, пусть не потребующиеся в жизни, но расширяющие его кругозор.

Согласен. "Ил-2 Штурмовик" — великолепный продукт. Я не особенный любитель симуляторов, за Ил-2 убил кучу времени и сбил кучу вражин:). Речь, как вы поняли, не обо мне, а о том, что для шедевров не существует понятия "жанр".

О компьютерных пиратах. Штурмовик у меня, конечно, пиратский, но Забытые сражения буду покупать только лицензионный.

Почему "конечно"? Если лицензия не стоит заоблачных денег, то ее можно купить и после игры в пиратскую. Это как с музыкальными CD — послушал в MP3, а потом купил диск. Лицензионный диск — с книжечкой и прочими приятностями. Поставил на полку — и возрадовался.

Благо стоит он не столько, чтобы долго раздумывать, какой диск покупать. Хочется иметь качественный продукт, а не то что в данный момент продают.

Вот-вот. Своих (ну, почти своих;) разработчиков можно и нужно поддерживать покупкой лицензий. Особенно, если это продукты такого же высокого класса, как, например, "Штурмовик", "Демиурги" и т.д.

Удачи всем в боях и дополнительных емкостей под боезапас.

Если вам есть что сказать — валяйте. Вы уверены, что ваше письмо не будет "риторическим"? Думаете, что мысль ваша заинтересует читателей? Или, может, ваше письмо поможет редакции сделать газету лучше? Вашей замечательной идее нужна огласка/поддержка/критика? Пишите нам. Рассказывайте, предлагайте, делитесь мыслями о "ВР", играх, людях и жизни вообще. Даже если опубликовать не получится — прочитаем и примем к сведению в любом случае — будьте уверены. За сим откланиваюсь, ваш покорный слуга

Почтальон Nickky (me@nickky.com)

продаю

● Диски для PC-3т. (все по 1500) и для PSX — 2000т. (все по 1500 — 50шт.) — 2315918

● CD: StarCraft: BroodWar, TombRaider4, GFS2, Half-Life, Commandos2, FullGTA и др., а также программы (Windows XP, P-CAD и др.), фильмы (Taxi 1,2 и др.), энциклопедии (Redshift3 и др.), могу поменять, 1 CD — 2 т.р. — 2680358

● Видеокарта Rendition V2200, 4Mb, AGP+CD с драйверами за 15000р. продаю. — 2488855

● Настольную игру "Эпоха битв" — Куликовская битва, в хорошем состоянии — 6000р. и отряд "Ливонские рыцари" — 2500р. Все сразу — 7000р. — 2835539 (14.00-21.00), Ваня.

● CD с играми, MP3, софтом от 1200р. — 2595704

● Запись песен лучших рок-исполнителей мира на CD по каталогам под заказ, а также MP3: Ария, Rammstein, Metallica, Чиж и К, Король и Шут. Цена: 2500р. Спрашивать Диму. — 8(0225)433317 или пишите на e-mail: antaris2003@mail.ru. Жду ваших писем.

● Плейер: Samsung Cdyepp (MCD-SM60). Проигрывает MP3 CD, CD-R/RW Riayback, 120 Sec Antishock. Б/у 2 мес. Цена 90 у.е. Звать Андрея, звонить после 18.00. — (271)55733

● CD-плейер Sony G-Protection модель D-EJ620 в хорошем состоянии: отличное качество и мощный антишок; обращаться по тел: — 2798779 (16.00-22.00), Дима.

● Диски для Sony PS, 50 шт., 2т.р./шт. — 8(245)25208, Сергей.

● SpiderMan: The Movie 2CD рус., Counter Strike 1.5 + HatfLife 1.1.10; Fifa 2002+Русская лига+Украинская лига; NSF IV; пейджер Navigator 2 строки, подкл. — 2261764 Саша (после 15.30)

● CD-R с играми: Alien VC. Predator2, GTA3 или обменяю недорого. — 2063094 (после 14.00), Алексей.

● "Виртуальные радости" № 5, 6, 8-12 (2001), №1-5, 7-9, 11, 12 (2002). Журналы с CD "Страна Игр" за август и сентябрь (2002г.) за 10т.р. — 2666603. Спросить Павла (после 20.00).

● Журналы Игромания: №9-12(2002), а также CD: BeachLife, Спорт 2002, SpiderMan, The Novie, Diablo II 2CD+LoD1CD=3CD, Sting, Gta3 1500-2000шт. — 8(017)2859616 Александр.

● Принтер-СМ6 337-М1 (работает плохо) за 10 у.е. Клавиатура за 3 у.е. Торг. После 14.00. — 2213752

● Компьютер Celeron или Celeron 4 (Windows, Office, игры, видео, Интернет и др. бесплатно), новый, гарантия. — 2713694, пейджер 2891212, аб. 6216.

● CD с играми: Опереция "Пластилин", Carmageddon TDR 2000, The Sims 3B1, Энциклопедия экстремальных видов спорта Duke Nuken Mantana Project, цена от 3000 до 3500т.р. Звонить с 18.00. — 2641319

● VC GeForce2 MX400 64Mb. Немного б/у. Гарантия. 40 у.е. — 2359350 Дима.

● Продам игровую приставку Сега Мегадрайв 4 (2 джойстика, переходник, инструкция по всем подключениям). — 2869892

● Компьютер P-200MMX/64Mb/3.92Gb/8Mb/CD52x/SB/3D — 130 у.е. — 2553871

● Клавиатура немецкая, прозрачная, б/у, состояние супер. — 8(01317)31483 (с 19.00 до 20.00).

● Принтер матричный CPF-H80 продам срочно, дешево. — 2110000, аб. 124593.

● Amiga 1200 (Blizzard 30/50 цв.монитор, 2 джойстика, CD-ROM 40x+13CD+17 журналов и т.д.). Все в корпусе ATX и с PC-клавиатурой. — 8(0163)444819 (после 19.00), Володя.

● Колонки на PC, Genius Fantasia SP-606. True Audio Expression (P.M.P.O. 120W, RMS 6Watts Amplified Hi-Fi Speakers). Хорошее состояние — 7 у.е. — 2335436 (после 21.00), Дмитрий.

● Джойстик "Thrustmaster" для авиасимуляторов, в отличном состоянии, недорого — 30 у.е. — 2335436 (после 21.00), Дмитрий.

● Журналы: "Лучшие компьютерные игры № 12+CD (спецвыпуск Игромании); "Страна Игр" № 24(129).02+CD+плакат (2 часть декабря 2002г.!), №11(116) июнь 2002 (CD+плакат). А также CD диски с играми. — 2572937 Глеб.

● Игровые диски (матрицы), любые жанры и любой перевод. Матрица 1500р. За 1 CD. Простой диск 3000, лицензионный — 4000. 2665980 (после 14.00), Павел.

● Мышку оптич. (Genius NetScroll (5 кнопок, 1 колесо)) — 25 тыс., радио-клавиатура (KB-16M Wireles, эргоном., доп.ф-ции) — 45 тыс. — все Genius, новое, упаковка, драйвера. — 2355963, 8(029)7522385 (вечером), Павел.

● CD-диски: HMM 4(2CD), Ghost-Recon, Op.Flash., WarCom, Wolfenst (1CD-2 т.р., за все — 10 т.р.). Масяня, Flash, Видео, Музыка. Запишу с аудио-CD на MP3 или обратно, демки по CS. — 2355963, 8(029)7522385 (вечером), Павел.

● Геймеры! Для вас — лучшие в мире мыши: Logitech. Любые модели, гарантия до 2-х лет! — 8(029)6791790

куплю

● Журналы "Империя настольных игр" за 2001 и 2002 годы. — 2835539 (после 14.00), Ваня.

● Витебчане, откликнитесь!!! Куплю ВР №7-11 (2002) недорого! — 260952 (после 20.00), спросить Сашу.

● Газету ВР за декабрь 2002г. — 2307290

● Куплю или поменяю игру из серии Warhammer 40.000. — 2101094 (после 19.00), Леша.

● Газеты "ВР" в хорошем состоянии. №1-10 (2001г.), №2 (2002г.) Цена договорная. — 8(017)2868074 (20.00-11.00), Юра.

● Куплю либо поменяю диски с NFS2 и NFS: Hot Pursuit 2 (желательно английскую версию). — 8(029)7766744 (после 14.00).

● Игру Constructor для PC. Цена договорная. — 8(029)7508309 (звонить после 14.30), difa@tut.by

● ВР №1/2002. Цена 400р. — 5051463 или 2837753, Женя.

● ВР №7, 4, 1/2002. Все в хорошем состоянии, за 1500р. Звонить после 14.00. — 8(02247)23748

меняю

● Подброшу коды к популярным играм в обмен на коды и приколы, которые вы знаете. — 220017 г. Минск, ул. Матусевича, 65-198, Леша.

● Меняю диски от журнала "Страна игр" (02(83)/2001, 08(89)/2001, 18(99)/2001, 21(102)/2001, 08(113)/2002 на выпуски этого журнала. — 2830407 Дима.

разное

● У некоторых читателей не получается писать игры. Если у вас нет друга, который хорошо знает C++ или не умеет рисовать, то, как сказал многоуважаемый Nickky, объединяемся. А мы (нас пятеро) пишем сейчас две игры(3D стратегия и шутер). Если хотите присоединиться — пишите мне на ящик — — neosoft@tut.by. Спасибо всем.

● Привет моему клану [D.R.], в частности Ginekolog'y, Dantisty, Xirurg'y — Vivi, Timon'y, а также геймерам моего класса: sfinCS'y, [Mixer'y], Vortex'y, Kamushcin'y. От [D.R.]Travmotolog'a.

● Два лидских профессионала по Warcraft-3 ищут себе достойных противников. Звоните, Demon или Dracon. — 54276

● Help! Если кто-нибудь знает какие-нибудь трюки, эффектные способы движения и стрельбы, пожалуйста, сообщите их на мой адрес электронной почты. — WormVelikiy@mail.ru

● Передаю привет гомельскому геймеру Dangerous-у от минского рэпака-ролевика Funt-a!

● Хочешь заработать на компьютер — пиши, помогу. Доступно для всех. — 223310 г. Березино, пер. Лесной, 9-3, Маше.

● Hi всем! В особенности Counter Striker'рам! Приглашаю "слабать" в дуэльку, по Countre Strike. Адрес клуба "Кентавр": — ул. Берута, 13. Возле СШ №99. "Twister". P.S. 14.00 по будням.

● Alert всем террористам! Огромный привет нашему клану <[CB735]>! Cyberhi <Flyer>'y, <S@pog>'y, <S-Croll>'y, <Gashish>'y. <<St@n[anCHOiSe]>>:)

● Передаю привет всем фанатам Contr'ы и Quaka и особый привет клубу [Sobr] г. Гродно, Killeru, Samu$$$, Snaeku, Moske, Sime. J47B Gage MaddoGU. Всем, кто меня знает, привет [Sonic] и "ВР".

● Пользуясь моментом, хочу передать привет Компьютерному Клубу "Trinity" г. Гродно, и особенный привет HunTERu, Falke and D.J. И "ВР". Спасибо, что существуете. [Sobr] Sonic. Gudbay.

● Передаю привет геймерам клуба "Тунель" г. Могилева, особенно клану [upiry]. И поздравляю 47-wika с Днем рождения! -Hit-

● Передаю привет всем крафтерам клуба CyberZone, в частности: Player'y, Soldier'y, Hatab'y, ptchih'y. AlexAS.

● Привет клану Forever, Jay'ю, Cock'е, Drovosek'y, Malk'y. Клан Gegabyte — ломаки и дети, порвем в клочья. Zer.

● Передаю привет всем геймерам СШ № 16 г. Гродно. Особенно ##Fashist##, "~Fenix~". От ~"Ataman"~—a!

● Огромный привет всем Quaker'рам и CS'рам г. Солигорска. Особенно моему клану n1t. А также самому клевому клубу — Reaktor'y.nit*sPy.

● Ищу любителей поиграть в Ил-2 по сети. — 2643398 Володя.

● Подкиньте коды к Counter-Strike и серии игр The Sims. Можно в обмен на коды к другим играм. — Гродненская обл., г.п. Кореличи, ул. Советская, 21-31, Anon1m.

● Передаю привет ученикам 7 "В" и 7 "А" классов. Особенно Pupsk'y, Anon1m'y, Бурнос Насте и Бурнос Тане от Мутант'а.

СШ № 1, г.п. Кореличи. Особенно: Kolobk'y, Pupsik'y и Melyx'y. Anon1m. P.S. Также привет Бурнос Насте из 7 "А" и ее парню Русаку Саше aka Gusik'y.

● Фанаты Rammstein. Запишу на ваш HDD, CD-R/RW или на свою CD-R любые песни, есть все. — 2261764 Саша.

● Warning! Гамер, DK переименовался в Zmey'a. Также куплю "ВР" №2 (2002) за 1000р. Unreal Rulesssss!!! Serious Dibon aka Zhmurik. — 220071 г. Минск, ул. Платонова, 21-253, т. 2368844.

● Все, кто знает как составлять свои игры, пишите: — 210004 Ак.Павлова, 23-416, Gips.

● Передам привет всем геймерам г. Молодечно. Особенно Darky (раньше он был Kumpiak), Calibre i Spider-y. Большое спасибо хозяину клуба — Рондо (Extrim). "Grunge".

● Все, кто знает коды, приколы, хитрости, пишите мне! Также хочу переписываться с игроками CS, Heroes GTA3, COF — пишите! Ответ — 100%! — 222660 РБ, Минская обл., г. Столбцы-2, ул. Победы, 11/3, Паше.

● Привет всем игрокам Counter-Strike. Особенно большой привет клубу "Дельта" г. Гродно, и игрокам P@ytik, B@rs, U.S.[arm]+Amon. От "'$vin'".

● Передаю привет клубу Delta г. Гродно и всем, кто играет в Quake3, "'$vin'", P@rtic, B@rs, U.S.[arm]Amon, ~Myx@~. От ~Dika~.

● Запись на CD-R/RW или PBB — игры, фильмы на любой вкус, есть много разного софта, решение проблем, установка Windows-95, 98, Me, 2000, XP, подключение к Интернет. — 2401120, 8(029)6701120

● Внимание бобруйским кланам BB, r22, sweeper, inferno, Sonc, exe, by, 2x-s, al и всем другим, давайте проведем спаринг-турнир по Q3. Жаждем реванша за "Аллигатор". Bs2. Parkan from clan bs2.

● Привет всем квакерам/анрилерам Беларуси, а отдельно моим сокланoвцам: bs2.ds-Denton'y, bs2.stilist'y, bs2.Sl@g'y из Бобруйска. Bs2.loki, он же bs2.Parkan.

● Передаю привет всем геймерам бобруйского клуба "Орбита", а отдельно Apocalipse, FIL'y и Shmit'y. bs.2.Parkan (loki).

● Огромный привет всем геймерам Минска, особенно: Kuller-y, D@ngeru, VivatGoshe' Племени Кулясяк и плохому дядьке Shadey. От M@x-a и HomoS@piens-a.

● Товарищ, проживающий по адресу vovanwave@yandex.ru, перезвони мне, пожалуйста. — 2830407 Дима.

● Программисты Blitzbasic с 3D, ау! Нуждаюсь в небольшой помощи (есть вопросы)! Помогите, кто может! И в общем, а не создать ли хорошую игру нам? Обращаться сюда: — voit1v@rambler.ru

● Передаю огромный привет Grom-y, HomoS@piens-y, Killer-y, Dancer-y и Angel-y. И всем, кто меня знает. От [маз]Hunter.

● Поздравляю всех любителей Starcraft'a, а именно: Boss'a, Metalger'a, Killer'a, Сусанина, Валю. <Tiran>.

● Привет команде NightmaRE: Вожык'y, Хакер'y и т.д. А также клубу Мастер, в котором часы спешат на 10 минут :-(((Огромный привет [Azart]Stiv'y aka Жене!!! "Diesel.NigHTmaRE".

● Я хочу передать привет всем геймерам города Березы, в частности Andy Stinger Hitman Denri — ваш Neo.

● Передаю привет всем геймерам клуба "Арена" г. Лида и super-привет своему [13 кардон'y], а также Diablomany Fert'y от Михалыча [13 кардон]. P.S. Кузмич и Семенов, вы Rulles в War3, и еще Astan, ты ламо, Wolf тоже.

● Кто знает коды для Desperados-wanted ded or alive, и как их вводить. Please-santa! — 2147989

переписка

● Фанаты Hegemonia — Legions of Iron откликнитесь. Привет Venture AKA ЮРА — E-mail:Marchenko_sasha@tut.by

● Привет всем!!! Фанаты Counter Strike, WarcraftIII, Quake 3 Arena. Пишите, отвечу всем 100%. Привет Komp@s'y, Voodi и всем геймерам города Лиды. — 231300 г. Лида, ул. Рябиновского, 14-66, или звоните — код Лиды + 52048 (Kip@) или Дима.

● Если ты живешь в Бресте и видишь в зеркале Zoner'a, то пиши на — maximus_by@tut.by

● Мазуренко Андрей! Если ты уже вернулся из армии, напиши мне! — 225710 Брестская обл., г. Пинск, ул. Телефонная, 5-26, тел.: 8(0165)364701, позвать Антона. E-mail: evil77@tut.by

● Любители пошаговых стратегий и RPG, пишите своему собрат -фанату. Привет из армии всем геймерам, особенно Zed, Black Raveny. — 220056, в/г Уручье, в/ч 29766, ремрота, Свириду К.Е.

● Фанаты Counter-Strike, и все, кто любит подобные игры, все, кто обожает компьютеры — пишите: — 213470 г. Мстиславль, ул. Молодежная, 12. E-mail:ilia_by@hotmail.com, Илье (Phil'y).

● Хочу переписываться со всеми, кто знает коды на многие игры. — 220089 г. Минск, ул. 2-я Щорса, 6-3. Отвечу 100%. Zevs.

● Привет! Кому не жалко, прошу дать коды на Alien Vs. Predator2: Prima1 Hunt и просто Хищник 2. Либо продать или обменять газеты №3 и 9 (2002). — Минск, ул. Славинского, д. 37, кв. 63, тел.: 2642121

● Привет Всем! Фанаты GTA3, Counter-Strike, StarCraft. Пишите мне. Знаю коды к этим играм. Андрею (Bizon'y). — 211030 Витебская обл., г. Орша, пр. Текстильщиков, 28-63. Саня (Gladiator ili Satana 666).

● Все, кому не хватает общения, фанаты музыки (rock/metall), психологи, геймерши и просто хорошие люди, пишите. Привет Андрею AKA Shaman, Kamikadze. — 223710 г. Солигорск, ул. К.Заслонова, 57/716, Александр.

● Девушки-любительницы ползать по Интернету, играющие в Sof2, Nolf2, присоединяйтесь ко мне. Меня зовут Игорь, 14 лет. — E-mail: igor52@msn.com, тел.: 8(02161)66197.

● Здорово! Все, для кого Counter Strike — мозг, UT2k3 — кровь, HMM3:SoD — сердце, давайте, пишите мне, поизучаем анатомию вместе. — 246049 г. Гомель, Б.Хмельницкого, 120/3-25, К.А Сергиевич. Kred aka TermiT[cs].

● Привет всем геймерам Беларуси! Пишите все, кто увлекается Counter Strike и стратегией Warcraft. Отвечу на 100%!!! — 220109 г. Минск, ул. Павловского, д. 50, кв. 35, Cardinal.

виртуальные радости A·Z

Купон бесплатного частного объявления следует заполнять отчетливо, печатными буквами, без исправлений и отправить по адресу: Республика Беларусь, Минск, 220113 а/я 563, "ВР"

Я, ______________________________

проживающий по адресу ______________________________

____

тел. (______) ______ прошу разместить в газете "Виртуальные радости" в разделе "частные объявления"

под рубрикой ☐ "Продаю", ☐ "Куплю", ☐ "Меняю", ☐ "Переписка", ☐ "Разное" следующее объявление:

Я согласен с тем, что редакция имеет право отбора объявлений для публикаций и не печатает те из них, которые не соответствуют тематике газеты или носят откровенно коммеческий характер (о регулярной или оптовой купле-продаже, различных услугах, оказываемых за безналичный расчет или по предоплате и т.п.), написаны неразборчиво или с исправлениями, поэтому в случае отказа претензий не имею

Дата заполнения ....Подпись.................. Я получаю газету "Виртуальные радости" ☐ по подписке, ☐ беру у знакомых, на работе или в библиотеке, ☐ покупаю в киоске, если "да", то как Вы находите газету: ☐ легко в любой день недели ☐ только в первый день продажи, ☐ нахожу газету в продаже с трудом.

Counter-Strike

Теперь будет чем заняться в ожидании очередного респавна:)...

cs_estate
В подвале (в режиме spectator) залетаем в стену за спиной заложника, но не точно, а немного правее. Что в этой секретной комнате написано, попробуйте разобраться сами...

cs_offise
В маленькой комнате со стеллажами есть участок, немного отличающийся по цвету от остальной текстуры. Расстреляйте его (или залетите туда, если вас уже успели убить) и полюбуйтесь на умильную картинку.

Если полетать (опять-таки в режиме spectator'a, разумеется!) со стороны скал, можно найти лого группы DDT — карта определенно принадлежит руке русского маппера.

cs-arabstreets
Летим в режиме spectator за решетку напротив отрубленной головы. Там находится очередная подпись маппера.

cs_dune
Летим под землю рядом с навесным мостом и видим множество благодарностей маппера.

Возле респавна террористов есть вход в подвал. Шустрым кабанчиком бежим туда и используем кнопку "Use" на двери туалета. Слышим звуки, издаваемые Бивисом и Батхедом. Умираем. Летим в режиме spectator за дверь и наблюдаем весьма занятного террора.

cs_beirut
Летим от респавна контр-террористов направо, к большой двери, влетаем в стену чуть выше краснобелого козырька и попадаем в зал с подписью маппера.

cs_italy
В одной из башен находится картина (если я не ошибаюсь, библейского содержания).

cs_thunder
На респавне контр-террористов есть БТР. Слева от него, в стене, можно найти информацию о создателях этой карты.

cs_valley
В большом доме (на цокольном этаже) стреляем в картину и видим подпись маппера.

cs_siege
В тоннеле, куда мы попадаем, спустившись на лифте из здания, стоящего в центре карты, есть участок, заколоченный досками. Если влететь туда, пролететь еще какое-то расстояние и обернуться, можно увидеть список "Special thanks to", вставленный туда, как вы сами понимаете, маппером.

de_dust 2
На респавне CT в одной из стен сокрыта запись создателя карты, а в другой — доска RIP.

de_Aztec
В режиме spectator летим в стену за навесным мостом и попадаем в "комнату" с благодарностями создателя карты.

de_inferno
Недалеко от респавна контр-террористов за дверью скрыта подпись маппера и его обращение к геймерам.

de_nuke
В стенах около респавна контр-террористов можно найти две картинки — подпись маппера и его фотографию.

de_prodigy
На крышке одного из ящиков, стоящего рядом с респавном террористов, находится подпись маппера.

de_Rotterdam
Недалеко от места закладки бомбы можно найти подпись маппера и список благодарностей.

de_Vegas
В зале с игровыми автоматами есть возможность поиграть в Jackpot.

de_vertigo
Около респавна террористов есть дверь с надписью "Exit". Летите сквозь нее — и вашему глазу предстанет трогательная картинка с подтекстом "освободите животных" и e-mail того, кого за эту карту надо благодарить.

as_tundra
За броневичком спасения VIP (находится возле респавна террористов) есть лестница. За ней вы увидите "автограф" создателя карты.

as_forest
В режиме spectator летим до последнего водопада, влетаем в него и поворачиваем голову налево. Что внутри — не скажу. Посмотрите сами!

as_highrise
Разбиваем окно за компьютерным столом (это около респавна контр-террористов) и попадаем в коридор, который приводит нас к комнатенке с подписью маппера.

as_swissbank
Летим за мишень для дартса и обозреваем фотку странной женщины.

as_oilrig
Подлетите к башне (стоит на крыше), взлетите вверх и посмотрите на крышу башни. Ну и как вам это? Half-life рулит, больше добавить нечего...

as_cowboy
Летим за большую деревянную дверь и обозреваем дожидающуюся нас там подпись маппера.

Хочу поблагодарить **Chupa** за снабжение меня Easter Egg'ами в просто неимоверном количестве.

Щербач Кирилл aka Sahem
chikotlio@tut.by

КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ КОДЫ

U.S. Most Wanted

Запустите игру с параметром "funlabs" (для этого измените строку в ярлыке, которая будет выглядеть таким образом: mostwanted.exe -funlabs).

Во время игры нажмите клавишу ~ (тильда) для вызова консоли.

Все читы включаются с параметром 1, выключаются по параметру 0.

godMode (0/1) — режим "бога"
godModeTeam (#) — режим "бога" для всей команды.
noclip (0/1) — возможность проходить сквозь стены.
mw_showhud (0/1/2) — спрятать HUD.
mw_aiDisableThink (0/1) — отключить AI.

Conflict: Desert Storm

В игре доступно специальное меню читов. Чтобы получить доступ к нему, необходимо зажать на клавиатуре левый Shift и набрать слово "desertwatch" (без кавычек). После этого в экране "Options" появится меню с доступными читами.

Robin Hood: The Legend of Sherwood

Убедитесь, что один из ваших персонажей стоит, и переместите курсор мышки на иконку "присесть". Нажмите F11, чтобы открыть консоль. Вводите следующие читы:
GOODLUCK — Add cloverleafs to the campaign;
CASH — получить деньги.
BINGO — дает каждому персонажу по 999 зарядов.
IMMUNITY — делает каждого персонажа неуязвимым.
MERRYMAN — дает дополнительно одного "счастливого" человека.
TIMELESS — оствнавливает время.
PAM — враги становятся глупее в близком бою.
UNBLIP — посмотреть всех персонажей на карте.
WINNER — выиграть миссию.

Dragon Throne — Battle of Red Cliffs

Нажмите Enter и вводите следующие коды:
{ineedwood} — получить древесину.
{ineedmeat} — получить мясо.
{ineedfood} — получить еду.
{ineedwine} — получить вино.
{ineediron} — получить железо.
{ineedopenfog} — убрать туман.
{fps} — показать FPS.
{ineedsuperpower} — получить силу.
{ineedopenallstory} — открыть историю.
{ineedhelpme} — получить помощь.
{screenshot} — сделать скриншот.
{levelmax} — максимальный уровень.
{skill_ex} — повысить уровень мастерства.

SimCity 4

Во время игры нажмите **CTRL+X** для активирования консоли, где вы можете набрать следующие коды и нажать клавишу Enter:
WeaknessPays — получить много денег (Simoleons).
FightThePower — отключить требования по электроэнергии.
HowDrylAm — отключить требования по воде.
You don't deserve it — открыть все награды.
Stopwatch — остановить часы.
WhatTimelzlt — установить день в <число>.
WhereRUFrom — изменить место, откуда вы родом.
CityHelloMyNamels — изменить ваше имя.
SizeOf — установить размер в <число>.
TastyZots — вкл./выкл. всплывающие подсказки.
Recorder — начать запись.

Замечание: Ввод неправильного кода игнорируется консолью, ввод правильного кода закроет консоль. Нажмите и держите SHIFT и нажмите ENTER после ввода кода — и консоль заново откроется.

Iron Storm

Во время игры нажмите клавишу Escape и введите следующие читы:
LATOUNGA — получить полное здоровье.
BLINDAX — получить полный боезапас.

Civilization 3: Play the World

В начале игры назовите своего лидера **Leemur**, а затем сохраните игру под именем **multi**. При следующей загрузке откроется вся карта.

James Bond 007: Nightfire

Создайте файл с именем "autoexec.cfg" в поддиректории "bond", напишите в нем следующие строчки:

```
sv_cheats 1
console 1
```

Теперь запустите игру. Во время игры нажмите "~" (тильду) для вызова консоли игры. Введите один из нижеследующих кодов и нажмите ENTER для их активизации:
god — режим бога.
noclip — прохождение сквозь стены.
notarget — невидимость.
fly — режим полета.
map X — сменить карту на уровень X.

Doom 3 Demo

God — бессмертие.
NoClip — прохождение сквозь стены.
give health — добавляет жизни.
give weapon_machinegun — дает автомат.
give weapon_shotgun — дает дробовик.
give weapon_plasmagun — дает плазмаган.
give weapon_bfg — дает BFG, явно еще не доработан.
give weapon_chainsaw — похоже, что это нам собираются подсунуть вместо бензопилы.
give weapon_rocketlauncher — ракетница.

Steel Tide

Во время игры нажмите Enter, чтобы попасть в консоль. Затем вводите следующие читы:
/GIVEALL — пополнить боезапас, жизни, и т.д.
/GODMODE — включить "режим бога".
/SUICIDE — выйти из миссии.
/LEVEL — выбрать уровень, от 1 до 5.
/EASY — выбрать легкий уровень.
/MEDIUM — выбрать средний уровень.
/HARD — выбрать тяжелый уровень.

Impossible Creatures

Во время игры нажмите клавишу "~" (тильда) и введите следующие коды:
cheat_coal(9999) — получить уголь.
cheat_electricity(9999) — получить электричество.
cheat_buildings — получить здания.

Космические рейнджеры

Основные правила, которые должен знать игрок:

а) У каждого чита есть стоимость. Для применения чита нужно набрать N дней-очков. Поэтому чем больше дней вы обходились без читерства, тем более сильный чит вы сможете использовать. При использовании чита накопленные дни обнуляются!

б) При несоблюдении правил вызова чита выводится ошибка, но при этом вызов чита не засчитывается и можно вызвать следующий чит.

в) Количество стоимости вызванных читов складывается. Если оно превысит установленное нормой (100 очков), то рейнджер попадет на официальном сервере игры www.ElementalGames.com, в специальный список читеров. Этот список отображается в таблице рекордов отдельно от рекордов честных игроков. В этом списке сравниваются лишь результаты игроков привысивших лимит.

Клисанская дюжина — Увеличивает количество клисан в каждой из контролируемых ими систем до 12 шт. Вызов: Shift+Ctrl+KlissanMax. Стоимость: 20

Крутая пушка — в магазине появляется крутая пушка. Вызов: Находясь на планете набрать Shift+Ctrl+CoolWeapon. Стоимость: 100

Случайный артефакт — в трюме появляется 1 случайный артефакт. Правила: Если в трюме менее 10 вещей лежит. Вызов: Находясь в гипере набрать Shift+Ctrl+Artefact. Стоимость: 40

Большие деньги — игрок получает дополнительно 100000 cr. Правила: Если денег у игрока менее 1 миллиона кредиток. Вызов: Набрать Shift+Ctrl+HugeMoney. Стоимость: 300

Продать душу — пираты усиливают себе и игроку максимальную силу пушек на 10-20 единиц. Правила: Глобальное отношение нормальных планет и кораблей(не пиратов и не партнеров игрока) к игроку уменьшается на 60%. Игрок становится пиратом на 100%. Вызов: Находясь на пиратской станции набрать Shift+Ctrl+WeaponStrength. Стоимость: 200

Легкие деньги — у игрока сумма наличных увеличивается до 10000 cr. Вызов: Находясь в космосе, на планете, в магазине набрать Shift+Ctrl+Money. Стоимость: 40. Paradise Cracked.

Доступ ко всем уровням — нужно открыть Opnions.txt и изменить значение "levelchoose" с 0 на 1. В главном меню можно будет выбрать любой уровень и ролик.

Caesar 3

Щелкните правой кнопкой мыши по водоему и нажмите [Ctrl] + K.

Затем можете использовать следующие комбинации:
[Alt] + V — победа.
[Alt] + C — больше денег.

Отладочный режим: В корневой дериктории с Caesar III найдите и откройте файл c3model.txt. Он содержит простые инструкции, как полностью изменить игру.

4x4 Evolution

Спрятанные деньги — на Farm Road гоните под железнодорожным мостом и на центре пруда найдете 1500 у.е.

На Restricted Area нужно ехать до ворот 5. Проехав еще немного, вы увидите самолетный ангар. В углу ангара лежит приятность.

На Laguna Del Ray нужно найти небольшой остров. На вершине острова приятность:).

Между воротами 6 и 7 на Black Gold есть некая территория, на которой также можно найти приятность. Там рядом трак с нефтью.

На Treasure Bay езжайте вокруг танкера возле берега. Там вас ждет приятность в размере 666 у.е.

На Truck Stop 101 езжайте на "спрятанное" шоссе и следуйте по правой стороне дороги. Большая вероятность того, что вам улыбнется удача и вы найдете кругленькую сумму.

The Sims: Hot Date

Нажмите Ctrl+Shift+C во время игры, чтобы вызвать строку в верхнем левом углу экрана. После чего наберите в этой строке:
Rosebud — получить 1000 simoleons.
map_edit on — включить редактор карты.
map_edit off — выключить редактор карты.
sim_speed — установить скорость игры (-1000, 1000).
set_hour — установить время дня (1-24).
hist_add — добавить новую историю семейства.
move_objects on — переместить любой объект.
edit_char — создать персонажа.
music — вкл./выкл. музыку.
sound — вкл./выкл. звук.

Дополнительные деньги:

Войдите в режим чит-кодов и наберите !;!;!;!;. Каждый восклицательный знак прибавит вам по 1000 simoleons.

Return to castle Wolfenstein

Запустите игру с параметром (его можно вставить в свойствах ярлыка) "+set sv_cheats 1" (без ""), только учтите, что в пиратской "битой" версии все это может не сработать. Во время игры нажмите "~" ("тильду") и набирайте:
/god God mode — режим Бога.
/notarget — враги не атакуют.
/noclip — проход сквозь стены.
/give all — все оружие и боеприпасы.

Heroes of Might and Magic

Используйте коды, чтобы активизировать соответствующую функцию:
101495 — открыть всю карту.
101496 — получить золото.
844690 — получить кристаллы.
844691 — получить руду.
899101 — получить алмазы.
991001 — получить plutos.

Покупаем игровой компьютер

Наконец, вы (или ваши родители) накопили некоторое количество дензнаков и собираетесь их потратить на покупку компьютера. Если вы читаете "ВР", то вы, очевидно, играете в игры:). А раз играете, то и компьютер ваш должен быть соответствующий (читай: "мощный и немного специфичный") — совсем не такой, например, как устанавливаемый в бухгалтерию для набора и печати документов. Помочь вам в выборе компьютера для игр (и не только) призвана эта статья.

Что ж, действительно, выбор и покупка "правильного" компьютера при ограниченном бюджете — дело непростое. Самый главный совет — доверять только своей голове и глазам при выборе, а не советам продавца/друга/и т.п. Необходимую информацию можно и нужно почерпнуть из публикаций обзорного типа (вроде той, что вы читаете в данный момент;) и обзоров конкретных моделей комплектующих (когда вы уже будете приблизительно знать, что вам нужно).

В первую очередь, нужно определиться, какого класса компьютер вы хотите покупать (в зависимости от имеющегося количества $$$). Есть несколько вариантов: во-первых, можно купить полностью б/у систему на базе процессоров Pentium/AMD 5x86-K6 (что-нибудь менее мощное покупать просто не имеет смысла — тогда уж лучше взять Sony Playstation;). Сие счастье вам обойдется приблизительно в 100-150 у.е. Поиграть на таком компьютере в современные игры вы не сможете. Тем не менее, можно будет играть в классику игростроения (те же Fallout, Warcraft 1-2, C&C, Star Control 1-3 и т.д.), лазить в Интернете и слушать сжатую музыку. Если добавить еще 50-100 зеленых рублей (общая сумма — 200-250), можно закупиться чем-нибудь более серьезным, на базе Celeron/K6-2 (с простейшим графическим акселератором). Эта машина будет уже на порядок мощнее, на ней можно будет без особых проблем смотреть фильмы и играть в достаточно современные игры. Дальше идут вариации. Полностью новый достаточно шустрый компьютер среднего класса с монитором на данный момент (декабрь 2002) обойдется вам примерно в 500-650 долларов. За 400-450 можно купить такой же компьютер, но с б/у монитором.

Допустим, вы решили, наконец, что же вам нужно, и можете ли вы себе это позволить. Теперь осталось ответить на два вопроса: где делать покупку (а может, лучше вообще собрать компьютер самостоятельно?) и какие конкретно компоненты должен включать в себя игровой компьютер (что именно покупать?). Итак, первый вопрос.

"Где?"

А и в самом деле — где же покупать компьютер? Газеты так и пестрят квадратными метрами "фирменной" рекламы, а уж частных объявлений типа "соберу компьютер, дешево" вообще пруд пруди. Причем каждый считает за долг пообещать высокое качество, низкие цены и железные гарантии. Покупать в фирме или довериться частным сборщикам? А может, плюнуть на всех сборщиков, закупить комплектующие и самому собрать? Если знаете, что к чему и как подключать, то последний вариант однозначно предпочтительнее;). Также можно подключить знакомых компьютерщиков-профессионалов, которые за символическую плату (в жидкой валюте;) помогут вам с установкой и настройкой. Если же вы не горите желанием возиться с железками самостоятельно, то остается лишь купить уже готовое решение на фирме или у частного сборщика. И в том, и в другом случае есть свои "за" и "против".

У частных сборщиков достаточно низкие цены, обычно более высокая оперативность, да и конфигурацию можно выбирать достаточно гибко. Кроме того, некоторые предлагают эксклюзивную доставку комплектующих из Москвы, на случай, если вам захочется чего-нибудь экзотичного. Однако гарантия на весь компьютер обычно не дается (все держится "на честном слове" и нет уверенности, что если, не дай бог, что-нибудь "навернется", сборщик займется ремонтом/заменой). Кроме того, если продавец окажется непорядочным, а вы — недостаточно компетентным, то рискуете получить не самые лучшие комплектующие (по принципу "абы было дешевле"). Например, вроде бы и на 7200 RPM винчестер, вроде и 40 GB, но самый медленный (и самый дешевый — разумеется, вам об этом вряд ли скажут). Поэтому, если решите покупать компьютер у "частников", нужно четко знать, что конкретно вы хотите, а также быть готовым к некоторому риску.

Теперь фирмы. Настоящих "брэндов" на белорусском рынке не много, но их имена у всех на слуху. Если компания работает на рынке более трех лет, то ей [обычно] можно доверять. Однако, "брэнды" стоят заметно дороже; кроме того, конфигурацию моделей этих фирм труднее изменить — вы выбираете лишь один из тех типовых вариантов, которые предлагает фирма. Варианты эти обычно собираются, подбираются и выверяются с умом, поэтому если нет желания выбирать и думать самостоятельно, на жестко заданные конфигурации компьютеров от крупных фирм можно в некоторой степени положиться. Конечно, всегда можно внести изменения в конфигурацию, но иногда это будет означать сознательное "расстраивание" отлаженного и продуманного механизма.

Если же вы хотите получить не экземпляр "с конвейера", а хороший персонально-сконфигурированный PC для себя, то стоит задаться вопросом

"Что?"

Что же именно нам нужно? Перво-наперво стоит выбрать платформу, на которой будет собираться компьютер. Т.е., нужно выбирать между процессором от Intel (Celeron, Pentium IV) и AMD (Duron, Athlon). AMD-шные решения дешевле и быстрее Intel-овских аналогов, однако топовым процессорам от Intel AMD до сих пор не может реально ничего противопоставить. При покупке системы на базе процессоров от AMD (особенно это касается Athlon [XP]) необходимо позаботиться о хорошем охлаждении — просторный корпус, качественный вентилятор и т.п. Intel — это одна из крупнейших мировых хайтек-компаний, и обычно ее продукция считается "более надежной". Хотя, на самом деле, при безграмотном подборе комплектующих и системы на базе AMD, и системы на базе Intel будут "глючить" одинаково. Итак, если есть деньги и хочется "фирмЫ" — берем Intel, если денег немного и хочется альтернативы — покупаем AMD.

Теперь нужно выбрать материнскую плату (если процессор — мозг, а корпус — тело компьютера, то материнская плата, пожалуй, — если продолжить проводить аналогии с человеческим телом, — скелет и кровеносная система). Позволю себе процитировать свою же;) статью, а конкретнее — ее часть, посвященную советам по выбору материнской платы (полный вариант — здесь: http://msk.nestor.minsk.by/ kg/2002/35/kg23507.html):

"При наличии доступа в Интернет пройдитесь по соответствующим тематическим ресурсам (http://www.ixbt.com, http://www.3dnews.ru, http://www.anandtech.com, http://www.tomshardware.com, http://www.hw.by и др.), или, в противном случае, полистайте подшивку тематических периодических изданий. В обзорах материнских плат достаточно конкретно описаны недостатки и достоинства каждой "матери" на том или ином чипсете.

При личном выборе материнской платы по прайсу или в компьютерном магазине следует учитывать следующие пять основных критериев.

Критерий N1 — фирма-производитель. Многие фирмы выпускают не очень качественную продукцию. В частности, лично я не рекомендовал бы использовать платы фирм PCChips и других фактических "нонеймов". Традиционно качественную продукцию выпускают ASUS, ABIT, Gigabyte, Chaintech, Epox, Soltek, FIC. На платы от этих производителей стоит обращать внимание в первую очередь, но важно помнить, что даже у маститых производителей бывают неудачные продукты.

Критерий N2 — дизайн. Плата должна быть грамотно спроектирована, дабы при монтаже не возникало никаких трудностей, связанных с неудобным расположением важных разъемов (питания, IDE и т.п.). Установленная AGP-карта, в идеале, не должна мешать заглушкам слота памяти, северному мосту должно быть обеспечено хорошее охлаждение, а конденсаторы системы питания около разъема процессора не должны мешать установке кулера.

Критерий N3 — предлагаемые возможности. Для начала вы должны точно понять, что же именно вам нужно. Ответьте для себя на нижеследующие вопросы и возьмите свои ответы на заметку при покупке платы. Итак, нужен ли вам встроенный (и часто некачественный) звук, встроенная видеокарта, RAID контроллер, наличие расширенных возможностей для разгона? Нужно ли большое количество PCI слотов (если нет, то можно обойтись форматом microATX (mATX), в противном случае — только полноразмерный ATX) для установки карт расширения, нужен ли ISA (ACR, AMR...) слот. Собираетесь ли вы подключать дополнительные вентиляторы в корпус для охлаждения (в этом случае необходимо наличие на плате достаточного разъемов питания для них)? Собираетесь ли вы собственноручно настраивать многочисленные параметры BIOS для достижения максимальной производительности (в случае положительного ответа вам "показаны" лишь материнские платы с продвинутым BIOS)?

Критерий N4 — цена. На плату не стоит жалеть денег, ведь этот компонент устаревает не так быстро. Но, к сожалению, часто приходится считаться с весьма ограниченным бюджетом на покупку платы. Выбирайте бюджетные решения очень аккуратно. Помните, что "скупой платит дважды" и что вы "не так богаты, чтобы покупать дешевые вещи".

Критерий N5 — субъективные впечатления. Одна плата может заманить вас приятным цветом текстолита, другая — большой и красивой коробкой, третья — толстым мануалом и прочими мелочами. Выбирайте системную плату на свой вкус, но отдавайте себе отчет, что главное в ней — не внешний вид (при покупке вы видеть плату не будете), не размер коробки и красота цветастого мануала, а хорошая стабильность и высокая производительность."

Лучшим вариантом для игрового компьютера в данный момент я считаю компьютер на базе Athlon XP в сочетании с материнской платой на чипсете KT333 (от EpoX, Soltek и др.) С самой главной "связкой" (процессор-системная плата) разобрались. Теперь поговорим об остальных компонентах.

Окончание следует

Николай "Nickky" Щетько (me@nickky.com)

Сиреневенький монстрик



Ох и люблю я, когда производители игровых манипуляторов не пускают "пыль в глаза" бутафорскими наворотами, а, создавая очередной руль (джойстик, геймпад), снабжают его действительно реальными органами управления.

Если помните, как-то компания Trust в своем супер-пупер "навороченном" руле Vibration Feedback Rally Master II умудрилась "наклепать" аж 16 кнопок. Причем две из них занимал рычаг переключения передач. Весь прикол состоял в том, что реально тот руль устанавливался в системе как "Джойстик 2 оси 4 кнопки", и все это кнопочное изобилие на самом деле было не более чем бутафорией. Взяли "тастовцы" и запараллелили 4 стандартных клавиши в трех комплектах кнопок на одном девайсе. А еще и Vibration Feedback липовый к девайсу пришпандорили... Что же касается рассматриваемого сегодня руля от компании SVEN, то в данном случае все сложилось очень даже "чинно-благородно". Куча кнопок и все настоящие...

Называется сей девайс довольно громко: SVEN Real Force Feedback (как будто "отдача" у других "фидбэковских" рулей не "реальная":) и выглядит на редкость впечатляюще.

Впрочем, давайте начнем со списка того, что вы сможете найти в коробке.

— Собственно, рулевую колонку с рулем
— Педальный узел
— Две струбцины для фиксации руля на столе
— Блок питания
— Руководство пользователя на английском языке
— Компакт-диск с драйверами
— Кабель USB

Руль SVEN Real Force Feedback может подключаться как к порту USB, так и к обычному последовательному порту COM 1 или COM2. При подключении через порт USB будьте готовы, что шнур для COM-порта останется лежать на столе, так как отсоединить его нельзя. Внимание! Руль можно подключать ТОЛЬКО через порт USB или через последовательный порт, но никак не одновременно, в противном случае вы рискуете вывести устройство из строя!

Сама рулевая колонка крепится к столу с помощью четырех присосок и двух струбцин (по правде говоря, зачем нужны струбцины, я так и не понял). Присоски настолько крепко "впились" в стол, что после теста я еле отодрал от него рулевую колонку.

Подключение руля прошло довольно гладко. Причем аппарат прекрасно "нашелся" системой как подключенный к разъему COM, так и к USB.

Программа на компакт-диске сама переписала на жесткий диск все необходимые драйверы и предложила мне откалибровать устройство, что я тут же и сделал (в принципе, вся калибровка свелась к обыкновенной проверке всех кнопок и тестированию "усилий" сопротивления руля). Кстати, не забудьте перед подключением руля проверить, находится ли выключатель питания на рулевой колонке в положении OFF. Мало ли...

Очень порадовал дизайн рулевого колеса. Приемлемый диаметр (25 см) позволяет вполне комфортно использовать руль и детям, и взрослым. Большое количество реально программируемых клавиш (12 + 2 клавиши рычага переключения передач) дают вам возможность вовсе забыть о клавиатуре даже в таких играх, как "Дальнобойщики 2". Кроме того, под большим пальцем правой руки на баранке расположен восьмипозиционный переключатель видов HAT, более традиционный для "продвинутых" джойстиков.

Немного удивила реализация подрульных переключателей (шифтеров). Они сделаны в виде вполне удобных клавиш (а не "лепестков"), но их не два, а четыре (!). Нет, конечно же, такое количество радует, однако в пылу гонки вслепую отыскать нужную клавишу иногда бывает проблематично.

По бокам руль забран двумя резиновыми вставками, помогающими более крепко и комфортно удерживать его в руках.

Кроме кнопок, на руле вы найдете два светодиода — зеленый и красный. Зеленый показывает, что блок питания подключен к сети, а красный — что руль нормально определился операционной системой и находится в рабочем состоянии.

Очень порадовал угол поворота руля. Он составляет аж 220 градусов, что встречается не так уж часто.

Рычаг переключения передач удивил своим дизайном и величиной рабочего хода. Если вы когда-нибудь сталкивались с рулями, где рядом находятся собственно "баранка" и самолетный рычаг тяги (про такие устройства я не раз писал), то вы поймете, о чем я. Только, вместо переменного резистора, рычаг управляет двумя программируемыми кнопками внутри рулевой колонки.

Впрочем, ничего плохого про подобное дизайнерское решение я сказать не могу. Рычаг довольно удобный, хотя привыкнуть к нему все-таки надо.

Блок педалей довольно массивный и выглядит экзотично. Размеры педалей немаленькие и устроят даже "большеногих" геймеров. Жаль только, что усилия нажатия на педали абсолютно идентичны, хотя, как вы уже знаете, газ должен быть более "слабым", а тормоз — более "тугим".

Что касается поддержки "реального" Force Feedback, то в данном случае руль вполне себя оправдал. В рулевую колонку встроен 50-МГц 16-битный процессор Force Feedback, что позволяет устройству на редкость верно реагировать на те или иные игровые ситуации.

Что касается стоимости SVEN Real Force Feedback, то, учитывая все его положительные качества, своих денег он очень даже стоит, немногим более 100 у.е...

SilentMan
SilentMan@tut.by
Руль SVEN Real Force Feedback предоставлен для обзора магазином "Компьютерный Мир"

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

● **Capcom** опубликовала пресс-релиз, в котором имеется информация относительно новых проектов компании на Nintendo Game Cube. В наступившем году нас ждут следующие игры: Dead Phoenix, Killer 7, P.N.03, Resident Evil 4. Теперь рассмотрим каждый из них более подробно.

Dead Phoenix — футуристическая адвентюра, действие которой разворачивается в фентезийном мире. Вам предстоит играть за благородного героя Феникса, сокрушающего на своем пути полчища монстров и прочих нехороших созданий. Релиз игры запланирован на 2003 год.

Killer 7 — большая популярность товарища Хитмана не дает спокойно спать многим игроделам, и разработчики из Capcom принялись за разработку собственного "хитмановского" проекта Killer 7. Море адреналина и зубодробительного экшена, широкий выбор вооружения и множество неприятелей прилагаются.

P.N.03 — главный персонаж игры Ванесса Шнейдер сражается против некой компании CAMS (Computer Arms Management System), возомнившейся захватить власть на нашей многострадальной планете. Вам же, как вы догадываетесь, придется помешать этим планам и изобличить эту корпорацию.

Resident Evil 4 — продолжение популярной survival horror-серии. Действия происходят спустя некоторое время после RE: Code Veronica. Главный персонаж RE 2 Леон Кеннеди отправляется в самое сердце Umbrella, чтобы изобличить компанию и спасти Шери Биркин, дочь ученого, разработавшего Т-Вирус. Ну, а чем все это закончится, мы узнаем не ранее осени-зимы 2003 года.

● Сайт **NPDFunWorld** (www.npdfunworld.com) опубликовал очередные рейтинги самых продаваемых игр для Nintendo GameCube и GBA.

Выглядят чарты следующим образом.

GameCube:
1. Metroid Prime (Nintendo)
2. Mario Party 4 (Nintendo)
3. Super Mario Sunshine (Nintendo)
4. James Bond 007: NightFire (Electronic Arts)
5. Harry Potter — Chamber of Secrets (Electronic Arts)
6. Super Smash Brothers Melee (Nintendo)
7. Animal Crossing (Nintendo)
8. Sonic Mega Collection (Sega)
9. Resident Evil Zero (Capcom)
10. Star Fox Adventures (Nintendo)

GameBoy Advance:
1. Zelda: Link To The Past (Game Boy Advance/Nintendo)
2. Yu-Gi-Oh! Eternal (Game Boy Advance/Konami)
3. Metroid Fusion (Game Boy Advance/Nitnendo)
4. Harry Potter — Chamber of Secrets (Game Boy Advance/ Electronic Arts)
5. Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 (Game Boy Advance/Nintendo)
6. Kirby: Nightmare (Game Boy Advance/Nintendo)
7. Super Mario Advance 2 (Game Boy Advance/Nintendo)
8. Yu-Gi-Oh! Dark Duel (Game Boy Color/Konami)
9. Spongbob: Dutchman (Game Boy Advance/THQ)
10. Dragonball Z: Legacy of Goku (Game Boy Advance/Infogrames)

● Компания **Electronic Arts** поделилась некоторыми подробностями о GBA-версии шутера о Джеймсе Бонде — James Bond 007: NightFire. Как сообщают разработчики, нас ожидает около девяти уровней, наполненных террористами, широкий выбор вооружения, ну а главный персонаж будет очень походить на Пирса Броснана. Релиз игры запланирован на весну 2003 года.

● В середине января скончался **Kinji Fukasaku**, директор компании Capcom. На сегодняшний день фирма является одним из крупнейших производителей и издателей видеоигр в Японии. За свою жизнь мистер Fukasaku успел зарекомендовать себя не только в области производства игр, но и в кинематографии.

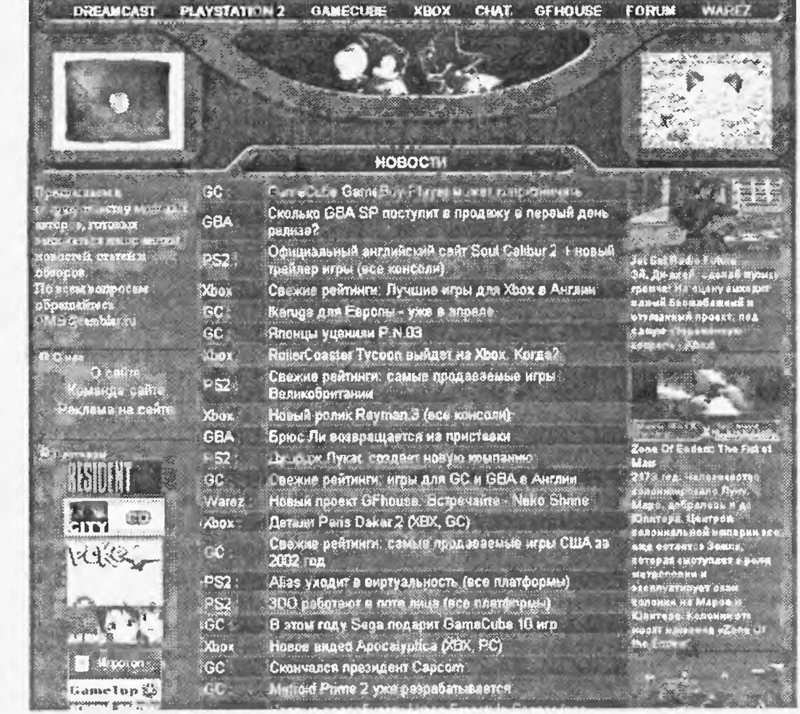
● Компания **Electronic Arts** анонсировала продолжение симулятора уличного баскетбола NBA Street Vol 2. Все поклонники этого занимательного вида спорта смогут насладиться игрой уже этой весной. NBA Street выйдет на PlayStation 2, Xbox и GameCube.

Андрей Егоров
aegorov@tvcom.ru

интервью

На сегодняшний день в рунете существует огромное количество сайтов игровой тематики — посетителю предлагается широкая подборка статей, новостей, обзоров, анонсов и прочих материалов, которые оказываются полезными для любого игромана. Единственный недостаток этих ресурсов в том, что они освещают игры на PC, — приставкам уделяется самая маленькая роль, и консольные ресурсы можно буквально пересчитать по пальцам. Одним из сайтов, посвященных исключительно приставкам, является GameFan.Ru. Ресурс был создан около трех лет назад и живет и здравствует до сих пор, что является для Интернета немалым сроком.

На наши вопросы согласился ответить Андрей "GMB" Быкасов, один из основателей сайта.



Виртуальные Радости: Расскажите о зарождении сайта. Кто был инициатором создания ресурса?

Андрей "GMB" Быкасов: Около трех лет назад в Сети встретились два геймера-фаната. Один под ником Sonic, другой недавно сменил свою кликуху и теперь зовется GMB. Сначала эти двое немножко поспорили по поводу превосходства одних приставок над другими, потом Sonic рассказал о том, что собирается делать масштабный сайт о видеоиграх, позвал меня. Я, интереса ради, согласился. Во что это вылилось — вы можете посмотреть на www.gamefan.ru.

ВР: Кто сейчас поддерживает сайт?

GMB: Изначально основной костяк сайта составляли я и Соник. Несколько позже к нам присоединился Мяут (Алексей "Мяут" Воронин, сейчас он занимается дизайном GameFan'a, а также пишет новости и обзоры на сайт — А. Е.). Были, разумеется, и другие. Однако их активность оставляла желать лучшего, и они быстро нас покидали. Кому-то просто надоедало, кто-то, заработав имя, ушел в другие игровые конторы.

Нас всегда было трое, однако этим летом мы лишились самого ценного члена сайта — его отца-основателя Соника. Он погиб при трагических обстоятельствах в августе 2002 года. Сейчас наша постоянная команда, то есть люди, которые всегда что-то делают для сайта, — это я (GMB), Мяут и Вовка Русс.

Периодически к нам приходят и уходят геймеры, желающие поучаствовать в жизни российской игровой журналистики.

ВР: В рунете достаточно много игровых ресурсов и все они, в основном посвящены компьютерным играм. Вы считаете ваш сайт актуальным, поскольку большая часть пользователей Интернета все же играют на PC?

GMB: Очень многие геймеры по дороге к компьютерным играм так или иначе прошли через игры приставочные. И многие остались именно в этом, консольном мире. Так что если человек играет на PC, это еще не значит, что ему не знакомы приставки.

Сайт мы делаем для тех, кому он нужен. И эти люди, похоже, существуют.

Изначально Gamefan задумывался простым игровым сайтом. Однако, став со временем домом для многих геймеров, мы решили сделать свой ресурс настоящим домом. Так родился проект Gamefan House — бесплатный хостинг для перспективных игровых проектов.

ВР: Ну и напоследок общий вопрос — какие вы видите перспективы развития рынка видеоигр в России и СНГ?

GMB: Перспектив пока не видно — они закрыты большой и черной стеной под названием пиратство. Как бы это печально ни звучало, но до тех пор, пока большая часть видеоигр в странах бывшего СССР это пиратский материал, нам не видать цивилизованного приставочного рынка как своих ушей. Потому что ни одна игровая компания, ни один производитель приставок не станет продвигать к нам свою легальную продукцию, не будучи уверенным в том, что мы предпочтем ее любому "левому" товару. Вообще, если углубляться в эту тему, то можно запасаться едой и кофе, звать членов правительства и обсуждать вопросы разрешения проблемы несколько недель...

ВР: Что ж, большое спасибо за беседу. Удачи вам и больше посетителей вашему сайту.

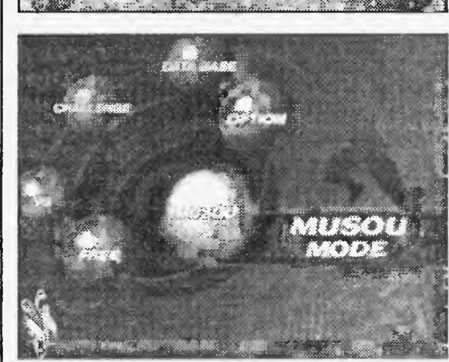
Андрей Егоров
aegorov@tvcom.ru

DYNASTY WARRIORS 3

Разработчик: KOEI
Издатель: KOEI
Жанр: Beat'em Up
Платформа: PS2

Все хорошее познается в сравнении. Плохое, впрочем, тоже. Ну кто бы мог подумать, что та же Koei, на том же материале Romance of The Three Kingdoms, на почти том же движке, что и Kessen 2, и с сохранением той же концепции сделает убогий beat'em up, где криво абсолютно все... кроме разве что мира и исторических справок о династии Тан?





А ведь как хороша была идея! В Kessen 2 можно было главным героем расшвыривать налево и направо вражеских солдат, но гибли они от одного удара и отвечать не могли. Аналогично нельзя было и вам атаковать вражеских командиров. Просто антураж, никоим образом не привносящий элементы боевика в стратегическую игру. Но что если... если дать возможность драться по-настоящему? Если взять те же модели, добавить всякие интересные приемы и завязать победу на убийство лично вами вражеского командира, а не на сложные действия по подъему морального духа солдат? Одновременно можно и сохранить серьезный сюжет, и дать возможность управлять самыми разными героями — и плохими, и хорошими, и воинами, и волшебниками. Представьте себе, как вы проноситесь по полю, оставляя за собой десятки трупов врагов. Что-то вроде State of Emergency, но без всяких огнеметов и ручных пулеметов. Класс!

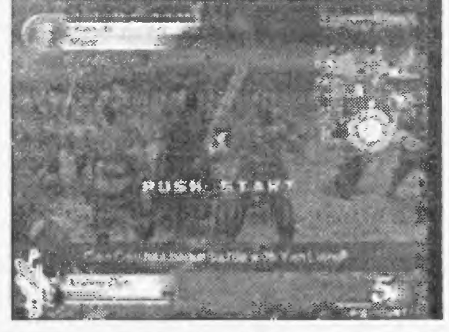
Реализация подкачала. Никаких стильных видеороликов в начале. Никаких красивых сюжетных роликов на движке перед боями. Где симпатичные девушки так захватывающе покачивающимися грудями? Из всего богатого набора героев к таким можно с большой натяжкой отнести лишь одну, да и то... как и многое другое, она выглядит заметно хуже себя же в Kessen 2. Так как сюжет больше не представляет собой красивый и цельный роман, а вам просто дается набор сражений, то и о политических справках и военных советах можно забыть. Можно лишь ткнуть курсором в Information и прослушать несколько абзацев текста. Разумеется, тем, кто историю Китая в школе учил плохо, это будет интересно, но... не более того.

Забавно то, что общая картина боя в Dynasty Warriors 3 сохранена. Карта с расположением армий (по меркам Kessen — батальонов, которых в армиях было пять штук, да еще и сократившихся до 10-20 отображающихся людей, но зато с линейкой HP у каждого) — та же, большая часть отрядов имеет командиров, даже сражения многие из Kessen 2 имеют аналоги в Dynasty Warriors. Задумка замечательная — получается, что вы участвуете в сражении одновременно с сотнями (тысячами?) солдат в роли командира младшего звена. Как правило, ваша цель — не убить всех (это нереально), а, скажем, прорвать фронт и победить вражеского командира (самого главного). Получится — будет вам большой респект за неоценимый вклад в общее дело.

Претензии возникают, когда мы добираемся до реализации этого самого участия. На первый взгляд — типичный beat'em up с линейкой суперудара, с лежащими в ящиках восполнителями энергии и прочими полезностями. Есть даже слабенькие элементы RPG — понятие характеристик бойца, а также его экипировка. Новое оружие и полезные предметы, к слову, также можно и нужно собирать на поле боя. Причем видов оружия очень много, но... использовать вам дадут лишь все новые и новые модификации того, что разрешено вашему конкретному бойцу. Помахать топором хрупкой девушке нельзя.

Проблема в том, что и доступным оружием помахать не очень-то получится. Одна стандартная комба, один суперприем (классическая "вертушка") и один мегасуперприем (как только накопится линейка, так и можно будет юзать). Плюс еще бесполезные прыжки и намеки на то, что можно садиться на лошадей со слонами. Вроде бы все нормально, может быть, ближе к концу будет еще лучше, но уже спустя минут пять начинаешь понимать, что бои жутко однообразны, что они скучны. И это очень-очень плохо.

Но ведь в Kessen 2 все было намного проще, а там даже просто побегать по полю героем было интересно! Почему Dynasty Warriors 3 кажется таким скучным? Из-за убогой графики. Фактически герои (в том числе и в сюжетных роликах) здесь выглядят как обычные бойцы в Kessen 2, а обычные бойцы... лучше помолчим, хорошо? Дома и корабли — уродливые коробки, река — синяя гладь (в отличие от реалистичной воды в Kessen 2). Игра выглядит заметно слабее, чем State of Emergency, и по качеству графики находится где-то посередине между типичными проектами для PS one и DC. Очень грустно.



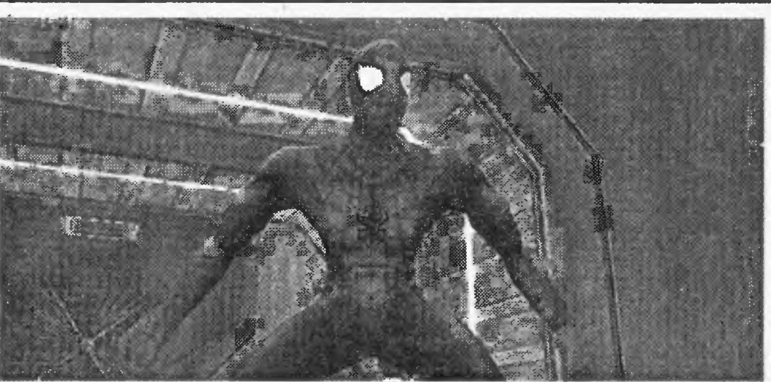


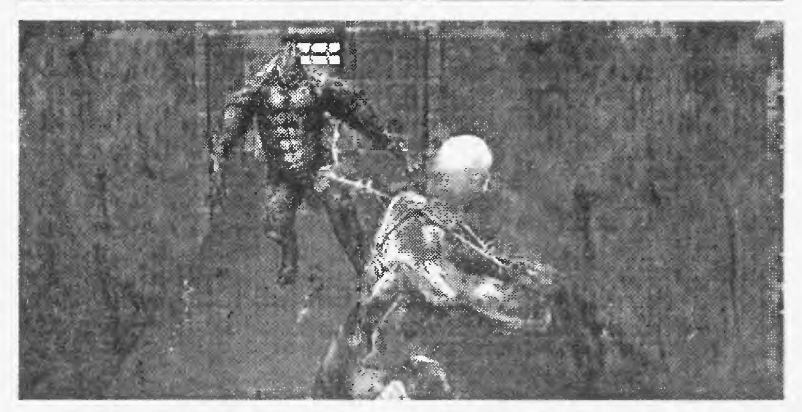
Конечно, по сравнению с обычными beat'em up данная игра выделяется удачной концепцией — реальным смыслом, которым наделено происходящее. Интересно, что после боя вам покажут маршрут движения героя — совсем как разбор полетов в каком-нибудь симуляторе. Но... тратить 20-40 минут на однообразную битву? Уж лучше запустить какой-нибудь Final Fight на эмуляторе и подраться по-настоящему. И точка.

Wren
wren@prepodov.net

Материал предоставлен сайтом http://www.pristavki.com/

Spider Man







Платформа: Sega Dreamcast, PSone, PC
Жанр: action
Разработчик: Neversoft
Издатель: Activision

Среди поклонников комиксов (есть среди наших читателей такие?) наверняка нет человека, ничего не слышавшего о Человеке-Пауке (или Спайдер-Мене — кому как нравится). История журналиста Питера Паркера, имеющего сверхчеловеческие способности, дающие нашему герою возможность передвигаться по стенам и крышам, стрелять паутиной и прыгать с ее помощью на большие расстояния, облетела весь мир и сделала нашего героя по настоящему известным. Поэтому нет ничего удивительного, что про Человека-Паука сделано немало комиксов, снят фильм и мультсериал и выпущено немало игр, вышедших на всевозможных платформах, — вот об одной из них и пойдет речь...

История начинается

А начинается все довольно безобидно — господин Октавиус представляет широкой общественности свое очередное изобретение, вне сомнения, очень полезное для людей. В самый разгар пресс-конференции, когда ученый рассказывает о блестящем будущем всего человечества, появляется Человек-Паук и на глазах у всей публики похищает новое творение доктора. Разумеется, это был не настоящий Спайдер-Мен, в это время мистер Паркер находился в зале и честно выполнял свою работу, делая снимки для газеты. В общем, нашего героя подставили, и ему предстоит разобраться в сложившейся ситуации, не без вашей, конечно же, помощи.

Навстречу приключениям

В плане геймплея игра вполне традиционна для жанра аркады: на протяжении энного количества уровней вам предстоит обследовать Нью-Йорк, прыгая с одной крыши на другую, разбираться с многочисленными врагами, удирать от полиции, считающей вас преступником и открывшей огонь на поражение... В общем, скучать не придется.

Неприятелей в игре предостаточно — начиная от охранников и полицейских и заканчивая несколькими боссами. Расправиться с первыми не составит особого труда — несколько ваших точных ударов будет достаточно, и очередной соперник отправится на небеса, растворяясь в воздухе, а вот с боссами немного сложнее — эти ребята намного сильнее и ловчее Спайди, однако, особого беспокойства они вам тоже не доставят: несколько мощных ударов плюс атака паутиной и еще несколько ударов сделают свое дело и очередной босс будет повержен.

Управление в игре совсем не сложное и быстро осваивается: по D-pad мы передвигаемся, левый Shift — осмотреться, правый Shift — использовать паутину для передвижения с одной крыши на другую, A — прыгать, X — удар рукой, B — удар ногой, Y — выпустить паутину во врагов.

Смотрим и слушаем

Графика в игре выглядит совсем неплохо — враги, главный герой и окружающие локации прорисованы на подобающем уровне. Звуковая сторона Spider Man также не вызывает нареканий: звуки ударов, ритмичная музыка, периодически играющая во время игрового действа, только добавляют плюсов игре.

Резюме

У Neversoft и Activision получилась неплохая игра, которая, вне сомнения, придется по вкусу поклонникам аркадного жанра и любителям комиксов о Человеке-Пауке. Интересный геймплей, неплохая графика и звуковое сопровождение прилагаются. А что еще, спрашивается, нужно?

Графика: [8/10]. Звук: [8/10]
Оригинальность: [6/10]
Игровой интерес: [7/10]
Общая: [7 /10]

Андрей Егоров

7th Mansion

Платформа: Sega Dreamcast
Жанр: survival horror
Разработчик/издатель: NANTSU NO HIKAN

Слава серии Resident Evil, похоже, не дает покоя многим игрокомпаниям, и на свет появляется огромное количество подражаний. Порой у разработчиков получаются настоящие хиты (например, Silent Hill 2, обзор которой вы могли видеть в предыдущем номере), но зачастую в продаже появляются посредственные продукты, в которые при желании можно поиграть пару часов, а затем, посетовав на напрасно потраченные наличные средства и забросив вожделенный диск подальше на пыльную полку, вставить в приставку заезженный до дыр Resident Evil Code: Veronica. Хотя бы потому, что это лучший хоррор на сеговской консоли.

Впрочем, отвлечемся от моего любимого резидента и поговорим наконец-то о самой игре.

Нажми на кнопку — получишь результат

Представьте себе: вы плывете на моторной лодке в компании очаровательной девушки: погода вокруг прекраснейшая — чистое голубое море, яркое солнце, приятный теплый ветерок треплет вам волосы, крики чаек и прочие прелести, настраивающие вас на самый романтический лад. Далее вы попадаете на тропический остров: птички поют, пальмы, в тени которых можно расслабиться и... вот тут-то все и начинается. После прослушивания нескольких минут разговоров, смысла которых вы не очень понимаете, поскольку не знаете японского языка, вы оказываетесь в исследовательском комплексе какого-то ученого, проводящего сумасшедшие эксперименты (без "Амбреллы" тут, наверное, не обошлось), в результате которых на свет появилось энное количество чужеродных, кривоватых и нарисованных на левой коленке тварей, которых, как понимаете, вам придется истреблять.



Итак, что же мы имеем, в конечном счете: а) два сценария прохождения (так как героев два), практически не различающихся между собой; б) кривоватую убогую графику — главные персонажи, враги и окружающие локации здорово недобирают в пикселях, и в) однообразный занудный геймплей, сводящийся в основном к отстрелу монстров, собиранию разнообразных предметов и разрешению незамысловатых загадок в духе "нашли ключ — открыли дверь". Впрочем, давайте обо всем более подробно.

Навстречу приключениям

В плане сценариев прохождения игра получилась похожей на первый RE: в самом начале игрового действа вы выбираете персонажа, которым будете управлять, затем исследуете окружающие окрестности, коллекционируете оружие, боеприпасы, аптечки и предметы для решения головоломок (кодовые карты, ключи и прочее) и занимаетесь отстрелом монстров, встречающихся на вашем тернистом пути.

Ко всему этому прилагается средней паршивости графическое исполнение — видно, что уважаемые товарищи разработчики слишком торопились доделать свой, с позволения сказать, шедевр до конца, выбросить его на рынок и заработать энное количество денежных знаков или же игра пролежала на полке пару лет, не найдя себе достойного издателя. Единственное исключение составляет вступительная заставка, которая прорисована действительно на подобающем уровне.

Звуковая сторона не вызывает нареканий: тревожная музыка, скрип дверей, рев монстров.

Резюме

Неудавшаяся попытка разработчиков повторить громкую славу создателей Resident Evil, увы, так и не увенчалась успехом, и в конечном счете мы имеем еще одного середнячка семейства survival horror с неказистой графикой и немного занудным геймплеем. Один из маленьких плюсов игры — неплохое звуковое и музыкальное сопровождение. 7th Mansion можно порекомендовать только поклонникам жанра — может быть, на пару вечеров она захватит ваше воображение, но не более.

Графика: [4/10]. Звук: [8/10]
Оригинальность: [3/10]
Игровой интерес: [3/10]
Общая: [4.5/10]

Андрей Егоров
aegorov@tvcom.ru

Driver 2 (PSone)

1. Режим кодов — Завершите игру и откроете все коды и два новых трека.
2. Останавливаться быстрее — Нажмите одновременно "Треугольник" и "Круг".

Parasite Eve 2 (PSone)

1. Режимы Bounty и "Повтор" — Чтобы открыть данные режимы, завершите игру.
2. Режим Scavenger — Чтобы открыть этот режим, закончите игру и наберите опыта не менее 69001 EXP.
3. Пистолет-лезвие — Закончите игру с рейтингом "S". Новое оружие будет доступно в режиме повтора.

Prisoner of War (PS 2)

Нельзя стрелять — **fatty**
Бесконечные деньги и камни — **dino**
Выбор главы — **ger1eng5**
Все события дня — **alltimes**
Вид от первого лица — **boston**
Неизвестно — **togsavecan**

Spider Man (PSone)

1. Открыть все — Войдите на экран кодов и наберите EEL NATS.
2. Выбор уровня — На экране кодов наберите XCLSIOR.
3. Неуязвимость — На экране кодов наберите RUSTCRST.
4. Неограниченная паутина — На экране кодов наберите STRUDL.
5. Все книги комиксов — На экране кодов наберите ALLSIXCC.
6. Все видеовставки — На экране кодов наберите WATCH EM.
7. Открыть всех персонажей в галерее — На экране кодов наберите CVIEW EM.
8. Полное здоровье — На экране кодов наберите DCSTUR.
9. Спайдер-Мэн с большой головой — На экране кодов наберите DULUX.

Spider Man (DC)

1. Открыть все — Войдите на экран кодов и наберите LEANEST.
2. Выбор уровня — На экране кодов наберите MME WEB.
3. Неуязвимость — На экране кодов наберите ADMNTIUM.
4. Неограниченная паутина — На экране кодов наберите GLANDS.
5. Все книги комиксов — На экране кодов наберите FANBOY.
6. Все видеовставки — На экране кодов наберите CINEMA.
7. Открыть всех персонажей в галерее — На экране кодов наберите RGSGLLRY.
8. Полное здоровье — На экране кодов наберите WEAKNESS.

Warcraft II (PSone)

1. Коды.
Во время игры нажмите одновременно Start и Select, чтобы попасть в меню ввода кодов.

Теперь можно ввести один из нижеследующих кодов.
GLTTRNG — 10000 золота, 5000 древесины и 5000 нефти.
VLDZ — 5000 нефти.
MKTS — быстро строиться и совершенствоваться.
VRYLTTL — все заклинания и полная мана.
DCKMT — все усовершенствования.
NSCRN — открыть всю карту.
YPTFLWRM — проиграть игру.

2. Пароли к уровням
Tides Of Darkness:
Номер уровня / Играть за людей / Играть за Орков
1 HLLBRD / ZLDR
2 MBSHTM / RDTHLL
3 HSTHSH / RCSTHS
4 TTCKNZ / SSLTNH
5 HTLBRD / RCTLBR
6 DNLGZ / BDLNDS
7 GRMBTL / FLLFST
8 TYRHND / RNSTNT
9 BTTLTD / RZNGFT
10 PRSNRS / DSTRCT
11 BTRYLN / DDRSSQ
12 BTTLTC / TMBFSR
13 SSLTNB / SGFDLR
14 GRTPRT / FLLFLR
Концовка: LLRSJR

Beyond The Dark Portal:
Номер уровня / Играть за людей / Играть за Орков
1 LLRSJR / SLYRFT
2 BTTLFR / SKLLFG
3 NCMRNT / THNDRL
4 BYNDTH / RFTWKN
5 SHDWSS / DRGNSF
6 FLLFCH / NWSTRM
7 DTHWNG / SSFZRT
8 CSTFBN / SSLTNK
9 HRTFVL / DPTMBF
10 BTTLFH / LTRC
11 DNCFTH / YFDLRN
12 BTTRTS / DPDRKP



Advanced Mistakes & Advice, или Пособие по Хорошей Ролевой Игре

(некоторые практические советы, основанные на собственном опыте)

Данный материал можно считать логичным продолжением материалов "Quest for Ideas..." (ВР №3(27) 2002) или же рассматривать как отдельную статью, в которой я бы хотел поделиться некоторыми своими наблюдениями касательно ролевых игр. Это не попытка навязать свое мнение читателям, поэтому любые поправки, отзывы и дополнения будут приняты к сведению и учтены в дальнейшем. Все интересные идеи будут оценены и запущены в эксплуатацию;).

Roots of all Evil...

Советы, как обычно, пригодятся в основном DM'ам, но в конце попробую кое-что сказать и игрокам.

Часто некоторым людям рассказывают о том, как это "круто, весело и занимательно" — играть в ролевые игры. Люди верят и, переполненные надеждами и самыми радужными ожиданиями, идут играть. Играют. Мрачнеют. Уходят.

Почему же так получается? Не будем останавливаться на случаях, когда человеку это просто непонятно и вообще нужно, как собаке кошачьи консервы.

Поговорим о тех, несомненно печальных, моментах, когда интерес пропадает из-за ошибок мастера и/или игрока. Для примера возьмем абстрактную ситуацию, когда несколько человек решили поиграть в настольную ролевую игру.

Исходные данные и материалы:

— превосходный модуль, буквально на днях скачанный из Сети, со множеством фишек и интереснейшим сюжетом;

— ведущий;

— игроки (от двух до пяти человек);

— кубики, листы персонажей, книги правил и т.д.;

— пиво... Хм... Ну, в общем, без него както...

— огромное желание играть (активно усиливаемое предыдущим пунктом);

— что угодно еще.

Итог и результаты по окончанию игровой сессии:

— всеобщая усталость;

— плохое настроение;

— нежелание продолжать игру;

— батарея пустых бутылок у стены;

— желание увеличить количество в предыдущем пункте, не заботясь о качестве;

— мысли типа "А ну их... эти ролевые игры. Надо еще за пивом сбегать. Кто бежит за Клинским?.."

Отчего же все так мрачно закончилось? Пива много было, говорите? Ну, его-то много никогда не бывает. Наверное... Не в этом дело. Возможно, как мастер, так и игроки попросту допустили некоторые ошибки, сильно усложнившие и испортившие игру? Вот это уже ближе к правде. Какие именно? Сейчас попробуем выяснить.

Ошибки молодости

Наиболее часто встречающаяся оплошность начинающих мастеров — слишком сильный упор на систему. Я понимаю, что это может быть "круто и стильно" и что она помогает решать множество вопросов, возникающих по ходу игры, но не надо перебарщивать. Регулярные и частые чеки на все подряд, может, и заинтересуют DM'а, но очень уж сильно утомляют игроков. Да и регулярное пролистывание книг с правилами тоже сильно отвлекает от игры. Больше фантазии, господа! Зачем доверять действие трясущимся рукам Шанса и невнятному бормотанию Системы, когда можно сделать свой шаг. Что? В модуле так написано? Ну и что? А кто сказал, что нельзя иначе? А? То-то же. Зачем бросать целую серию чеков на слух, зрение, нюх, вкус и на что-там-еще, проверяя, к примеру, заметит ли спящий игрок приближающегося орка? Все это можно доверить своим пожеланиям и просто, элегантно сказать: "Сквозь туман сна прорвался хруст ветки. Ты открыл глаза. Огромная тень маячила в кустах на границе света..." Или "...Тяжелый боевой топор с хрустом впился в твой череп. Ты задумался...". Если у мастера с фантазией все в порядке, то чеки ему не нужны. Он знает, как будет лучше.

Все вышесказанное, кстати, касается и Random Encounter'ов, столь любимых системой AD&D. Почему не подсунуть их игрокам все поочереди, если путь долог и скучен? Причем, подсунуть тогда, когда это будет лучше всего. Что я имею в виду? Ну, например, игроки идут по дороге. Заболтались, заспорили. Согласитесь, что в данный момент неожиданное нападение разбойников будет куда интереснее, чем выползшая из-за поворота по броску кубика телега с рахитоидными крестьянами. Это самый простой пример. Как видите, все зависит от ситуации и содержания RE.

Далее. Бои. Очень часто нападение даже пары чахоточных гоблинов может превратиться в кошмар для всей компании. Как? Очень просто: ...Бросок кубика. Еще один. "Ты попал". Снова бросок. Еще. "Ты увернулся". Опять бросок. Немного оживленнее и даже не зевая: "Критический промах!"... и т.д. Надеюсь, меня поняли. Слишком нудно получается. Здесь я могу предложить два выхода.

Первый: регулярно сопровождать бой и действия комментариями ("...Кинжал гоблина, сверкнув в лунном свете, вонзился тебе в ягодицу. Гоблин гнусно захихикал. Ты обиделся и ответным ударом снес (...бросок кубика...) а, нет, промахнулся! (...снова бросок кубика...) И упал!"). Скажу сразу: помогает. Но надолго мастера может и не хватить. Особенно если боев много — очень уж они похожи. Да и следить за цифрами и словами одновременно не так легко. Поэтому есть способ

Второй: послать все системы к импам, перед боем быстренько прикинуть, как он может окончиться (кому чего отрежут и сколько раз) и после этого спокойно, без единого броска, описать все происходящее, изредка справляясь у игроков об их действиях. Проще и интереснее, но, как говорится, есть нюанс. В лице игрока, орущего "А ПОЧЕМУ?!!!" и трясущего у вас перед носом сводом правил. Это, правда, лечится просто: "Потому что DM — я. Будешь возникать — curse повешу!" Если игрок нормальный — не обидится. Поймет.

Так, что там у нас дальше идет? Ага. Вот. Лабиринты. Не те, которые ...& Monsters, а самые обычные dungeons, так часто встречающиеся в модулях. Тут дело уже в них самих, а точнее в том, какими DM их сделает (метод случайной генерации отметаем сразу же — он больше подходит для новичков или очень уж умелых мастеров). Лабиринты должны быть по возможности простыми. Это не DOOM и не Heretic, где в силу своей 2,5-мерности приходилось расти в ширину, а не в глубину. Ведь даже там можно было что-то запомнить визуально. А здесь все на словах, и в этом проблема. Из описания мастера сознание игрока воспринимает далеко не все и далеко не всегда нужные детали. В результате получается путаница: человек представляет себе совсем не то, что задумывал мастер, — и, как итог, игрок просто теряется.

Расскажу один случай из собственной практики. Давно, когда я водил еще безо всякой системы и даже рисовал (!) все (!) места, по которым ходил игрок (к слову, это был один город, но подробно и тщательно вырисованный, вплоть до содержимого комнат в домах), была у меня канализация. Даже нет. Скорее Канализация, с большой буквы. На целую страницу — клубок коридоров шириной в одну клеточку. Добротный такой лабиринтик. Множество симпатичных таких тупичков и петелек. Один хороший знакомый, попав туда один раз, до сих пор пугается подземелий и вздрагивает при словах "поворот" или "перекресток". А услышав "dungeon" — морщится, как от зубной боли. Так-то. Не надо перебарщивать. Либо как-нибудь ведите игрока сквозь лабиринт, оставляя возможность свернуть, где захочет (по карте или с проводником-NPC), либо делайте все простым и запоминающимся. Тогда все будет в порядке.

Кстати, если PC забредет в лес, не надо описывать "...тропинка ведет прямо, налево, направо, перекресток..." Получится та же ситуация. Лучше уделяйте больше внимания описанию окружающих предметов (поваленная сосна, старый дуб, эльф с луком на ветке и т.д.). Суть в том, чтобы игрок, проходя по этому месту второй раз, мог вспомнить именно эту "поваленную сосну" и именно этого "хорошо прожаренного твоим fireball'ом эльфа".

Раз уж затронули эту тему. Не исключайте описаний того, что игроки видят вокруг себя. Они должны быть емкими, но краткими, и не должны раздражать. С технической точки зрения — почитайте Э.М.Ремарка, обращая внимание на его описания людей.

Ничего не могу сказать о заранее написанных текстах. Раньше я сам так и делал. Но если этого много — напрягает и DM'а, и игроков. Красиво, не спорю, но слишком много лишних деталей. Хотя начинать с такого модуль — очень неплохой ход. Если сделать грамотно, сразу заинтересует игроков и создаст атмосферу!

Немного другая ситуация с описанием действий игроков. Не надо говорить: "Ты нагнулся. Поднял эту палочку. Покрутил в руках. Вздохнул..." Скажите: "Хорошо, ты поднял эту палку." Однако, когда игрок берет важную вещь — тут уж лучше расстарайтесь "со спецэффектами" — типа fireball'ов, молний и громоподобных голосов свыше;). Чтоб прочувствовал, так сказать, всю важность момента!

А теперь самое важное — то, что называется у современной молодежи стебом. Приколы, подколки, шуточки-прибауточки... НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ! Исключить без права на реабилитацию! Смешно, весело, но всю атмосферу убивает, как архангел — скелета в 3-х Героях! И потом лучше уже не играть, так как шутки так или иначе продолжаются... Ну, ерунда получается, одним словом. Если хотите нормальной игры — постарайтесь пресекать это на корню.

Have a piece of advice, sir!

Итак, советы мастерам, как сделать игру увлекательнее, интереснее и приятнее.

Совет №1. Не допускайте ошибок, описанных выше :).

Совет №2. Продумывайте мир. Игрокам далеко не всегда интересно бродить по пустому шарику (диску, островам или чему еще). Скажем, рассказ старого опытного приключенца в таверне о том, как много лет назад на эти места напали орды нежити и фигурирующие в этих историях имена — все это делает игру более цельной, придает ей неповторимые оттенки. А если еще и деяния героев в историю вплести...

Совет №3. Попробуйте писать свои модули. В официальных часто встречаются и нестыковки в системе, и штампы, и просто нелогичности. Да и вообще, творение рук своих всегда лучше. Пусть даже только и для автора :).

Совет №4. Попробуйте использовать атрибутику. То есть, предметы, создающие атмосферу. Превратите стол в нечто большее, чем просто предмет мебели. Свечи, деревянные кружки, оружие, например. Примените фантазию и капельку дизайнерского таланта. Иногда получаются очень интересные результаты, хотя человек, упорно колупающий кинжалом Ваш любимый стол, — не самое приятное зрелище.

Совет №... а, хотя, разве у вас самих нет головы на плечах? Пробуйте — и все получится!

Напоследок — несколько слов самим игрокам. Самое важное правило — не спорьте с DM'ом. Даже если он не прав. Постарайтесь найти выход из положения. Не портите ссорой удовольствие ни себе, ни другим. А если просто хочется выторговать кольчужку получше — так поиграйте в Diablo. Там таких как раз не хватает. Используйте то, что есть.

Не позволяйте цифрам брать верх. Они всегда есть на листах игроков и никуда не денутся. Включайте воображение. Представьте себя на месте своих героев — и действуйте!

Самый главный совет — не злоупотребляйте пивом. Чтобы вместо Силы 9 не увидеть 99;).

И не забывайте, что Хорошая Игра — это игра не с теми, кто играет круто, а с теми, кто хочет играть! Помните это и успехов Вам!

Vincent_Veno
vincent_veno@rambler.ru

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

Война

Именно такое название получила новая игровая система, созданная в России дизайнерской группой "Столица". На сегодняшний момент выпущена только третья часть игры, посвященная Сталинградской битве (видимо, тоже торопились к годовщине). Что же она собой представляет? Все весьма похоже на пресловутый Magic the Gathering. У каждого игрока есть колода игровых карт с изображениями ресурсов, юнитов, улучшений, операций и героев. Ходы делаются по очереди, в течение хода можно выкладывать новые ресурсы, юниты и т.д. и атаковать противника. Главная задача — лишить его стратегических резервов (то есть, свести число карт в его колоде до нуля). Пока существует только четыре карточные колоды, отображающие реально существовавшие дивизии. Это 26-й танковый корпус генерала Родина, 13-ая гвардейская дивизия генерала Родимцева — с советской стороны, и 71-ая пехотная дивизия генерала фон Хартмана, 6-ая танковая дивизия генерала Рауса, — с немецкой. В будущем планируется выпускать дополнительные наборы карт (так называемые бустера), а также продлить исторический отрезок времени, охватываемый игрой, в обоих направлениях. Кстати, приобрести в Минске игру можно на выставочном центре "Олимп" (если, конечно, еще успеете), а сайт игровой системы "Война" — www.game-war.ru.

Колонизаторы — в Минске!

Игру "Колонизаторы" (знаменитые Settlers в переводе от "Хобби-игр") завезли и к нам. Она периодически продается на ВДНХ по субботам, а в скором времени должна появиться и в крупнейших магазинах столицы (стоимость — от 25 тысяч рублей и выше). Я же, как уже опробовавший игру, спешу поделиться с вами впечатлениями. Надо сказать, что игра поражает своей простотой, — разнообразных карточек и фишек, на первый взгляд, катастрофически мало. Но, поиграв пару-тройку раз, выясняется, что первое впечатление обманчиво. Практически, в игре нет ничего лишнего. Это хороший пример того, как надо делать настольные игры, захватывающие надолго и не перегруженные избыточной информацией.

Что же из себя представляет сама игра? Главная цель — заниматься строительством поселений, городов и дорог на карте. Благодаря их постройке, вы получаете доступ к ресурсам, что позволяет строить и строить все дальше и дальше. Военные действия в игре почти исключены, не считая того, что можно временно перекрыть противнику доступ к одной из клеток ресурсов. Первый игрок, набравший 10 очков (а очки начисляются за каждый город, поселение, самую длинную дорогу и самую большую армию, также есть специальные карты развития, дающие дополнительные очковые приобретения), становится победителем. Игра рассчитана на 3-4 человек, но, как выяснилось, играть вдвоем не менее интересно. В общем, "Колонизаторы" стоят потраченных на них денег, так как играть тянет снова и снова.

Warhammer и иже с ними

На том же самом выставочном центре "Олимп" сейчас можно купить наборы для Warhammer: Fantasy Battles и Warhammer 40k, а также настольный wargame Lord of the Rings: the Feloowship of the Ring. Правда, стоимость всего этого дела очень высока (а у "Властелина колец" — так вообще запредельна), но те, у кого денег хватит, могут бежать закупаться.

Новости Клуба Настольных Игр

Клуб Настольных Игр наконец-то обрел свое название. Теперь он называется "Кронверк" (фортификационное укрепление такое). Это название было принято на Собрании Клуба, и отныне является его официальным наименованием. На том же Собрании был принят Устав Клуба Настольных Игр "Кронверк", ознакомиться с которым можно либо в клубном помещении, либо на сайте www.boardgamesby.net.

В "Кронверке" проводятся постоянные турниры по Mordheim — игровой подсистеме мира Warhammer: Fantasy Battles. Все, знакомые с этой системой, могут прийти и посмотреть, а также поучаствовать. Все, не знакомые, — в одном из следующих номеров газеты ждите обзор.

Изменилось время работы клуба. А точнее, расширились временные рамки, в которые можно приходить в "Кронверк". По вторникам, как и ранее, с 18 до 21 часа. А вот по воскресеньям — с 16 до 22 часов. Увеличение рабочего времени позволит проводить гораздо более длинные игры в рамках различных систем.

МЕНЕСКон-2003

Как вам, возможно, известно, в апреле 2003 года пройдет второй Всебелорусский фестиваль ролевых игр МЕНЕСКон-2003. На этот фестиваль Клуб Настольных Игр "Кронверк" получил приглашение в качестве отдельной организации. Мы постараемся представить на фестивале показательные игры по Mordheim, поможем новичкам принять участие в приключениях настольных ролевых игр, а также организуем в рамках фестиваля турнир по "Колонизаторам". О дате и месте проведения фестиваля будет сообщено дополнительно.

Кольцо Власти

Сегодня у нас речь пойдет о новой игре от российской фирмы "Звезда" — "Кольцо Власти". Вопреки возникающим ассоциациям, никакого отношения к бессмертной трилогии Толкина сие творение не имеет, так как сделано по собственному миру, разработанному нашими восточными соседями. Скорее можно сказать, что игра похожа на любимый игроками по всему миру Warhammer: Fantasy Battles. А по правилам — на "Эпоху битв".

Планы "Звезды" на 2002 год предусматривали создание российского фэнтези-варгейма. И эти планы были выполнены — уже пару месяцев назад первые наборы серии ("Королевская пехота" и "Проклятый легион") появились на прилавках, что поначалу вызвало небывалый ажиотаж, связанный, однако, не с тем, что всем было интересно посмотреть результат усилий "Звезды", а с тем, что благодаря размеру и качеству фигурок для игры (28 мм) их можно использовать в вышеупомянутом Warhammer: Fantasy Battles. А ведь стоимость российских фэнтези-моделей на порядок меньше. При этом качество — ненамного хуже (правда, пока модели россияне делают только из пластмассы, но ходят упорные слухи и о переходе на литье из белого металла в отдаленном будущем). Да и красить королевских пехотинцев и проклятых легионеров значительно проще, чем модели для "Эпохи битв" (была использована весьма качественная пластмасса). Но хватит о фигурках, перейдем непосредственно к игре.

В набор игры "Возвращение проклятого легиона" входят по одному набору "Королевской пехоты" (20 миниатюр) и "Проклятого легиона" (24 миниатюры), кубик (20-гранный), подставки, Книга Правил, а также повесть "Возвращение проклятого легиона". Последняя написана неплохо, правда, не имеет концовки, так что в скором времени ждем продолжение. Но повесть — не главное, главное — что напридумывала команда разработчиков и опубликовала под именем правил игры.

Первое же ознакомление с таковым оставляет ощущение, что где-то мы это уже видели. Где именно? Правильно, в "Эпохе битв" от той же "Звезды". Но есть не только сходства, но и отличия. Итак, как и в реальных битвах, все действия в "Кольце Власти" совершаются воинами. Таких отныне несколько типов. Первый (самый многочисленный) — **Рядовые** воины. Это именно те, из кого состоит костяк вашей армии. Они относительно недорогие (3-4 игровые монеты). Дороже стоят только знаменосцы и музыканты (7-10). Рядовые (помимо музыкантов и знаменосцев) могут быть мечниками, копейщиками и стрелками (лучниками и арбалетчиками). В будущем планируется выпускать и наборы Кавалерии (пока имеются в наличии пехотинцы, а вот всадников просто нет). Рядовыми воинами командуют **Офицеры**. Эти ребята отличаются довольно высокой стоимостью (9-12 монет) и могут командовать полками. Но есть еще **Герои**. Вот про них можно сказать — безумно дорогие (30 монет), но, несомненно, полезные. К **Героям** относятся **Некроманты, Маги и Берсерки**. Некроманты и Маги отличаются тем, что имеют набор заклинаний, которые могут кастовать в процессе боя, а Берсерки — лучшие воины в игре (причем имеющие особые способности). Помимо всего вышеперечисленного, будут еще и **Чудовища**. О них пока известно только то, что первым в их ряду станет **Дракон**.

Сама игровая механика очень похожа на таковую из "Эпохи битв", но все же некоторые моменты хочу уточнить. Итак, каждый боец имеет свои характеристики (в количестве семи штук), указанные в специальном **Листе Боевых Характеристик**. Все характеристики имеют числовые значения, которые могут изменяться от (0) до (20). Первая из них — **Подвижность**, показывающая, на какое расстояние в шагах (шаг, как и ранее, равен примерно одному дюйму, то есть 2.5 см) может переместиться данный воин за ход. При Подвижности равной (0) воин не может двигаться, но может быть транспортирован или перемещен магически. Далее идет **Удар**, отображающий способность вашего бойца поражать противника оружием ближнего боя. При значении, равном нулю, воин не может ударять вообще. Следующая характеристика **Защита** — это способность воина уцелеть после удара противника. Так вот, уже касательно этих двух характеристик (т.е. Удара и Защиты) в игре появилось отличие от правил "Эпохи битв". Дело в том, что и Удар, и Защита бывают отныне двух видов: атакующие и оборонительные. Соответственно, при атаке противника повышается Удар и понижается Защита, а при обороне — наоборот. Но и это еще не все — копейщики и мечники отличаются по своим характеристикам. Мечники лучше проявляют себя в атаке, а копейщики — при обороне.

Пример: Копейщик проклятого легиона имеет следующие показатели при атаке врага: Удар = (12), Защита = (11). При обороне — Удар = (10), Защита = (15).

Те же самые показатели у мечника при атаке:

Удар = (15), Защита = (11). При обороне — Удар = (10), Защита = (12).

То есть, оборонительный Удар и Защита в атаке у обоих юнитов одинаковые, а вот показатели Удара в атаке и Защиты в обороне различны, что и подтверждает вышеуказанное разделение труда.

Далее следует показатель **Стрельбы** (который имеется только у воинов, вооруженных метательным оружием). Также у каждого бойца присутствует такая характеристика, как **Психологическая стойкость**. Она нужна для отображения способности воинов сохранять спокойствие и выдержку в критической ситуации. При достижении этим показателем (0), воин впадает в состояние Паники.

У офицеров, знаменосцев и музыкантов есть показатель **Лидерства**, причем для первых он жизненно важен, так как помогает управлять войсками в бою. Ну и еще есть характеристика **Магической устойчивости** — для того, чтобы определять, насколько успешно воин противостоит вражеским заклинаниям.

Как и ранее, во время сражения воины могут либо входить в состав полков, либо сражаться поодиночке. У полков существует **Зона Контроля**, определяемая специальным шаблоном. Но вот управление полком теперь происходит по несколько другой схеме. Только полк, входящий в **Командную дистанцию** одного из своих офицеров, может выполнять большинство активных действий в игре. Вычисление этой дистанции происходит по следующей формуле: **Командная дистанция = Лидерство — 5.** Если же полк не входит в Командную дистанцию какого-либо офицера из своей армии, то он не может осуществлять некоторые виды боевых построений (Каре, Походная колонна, Рассыпной строй), а также атаковать и обстреливать противника. Так что покупать офицеров придется, а иначе ваша армия просто будет обречена. Судите сами: стоять и отвечать на удары противника в безвыходной ситуации — так войны не выиграешь.

Появились разнообразные построения, каждое из которых имеет свои преимущества и недостатки. Так, построение в **Линию** помогает принять участие в бою большему количеству воинов, **Походная колонна** — осуществлять Марш (ускоряющий передвижение), **Каре** — успешнее отбиваться от противника (особенно превосходящего вас числом). Правда, в Каре могут строиться не все виды армии (пока это доступно только Королевской пехоте). Есть и **Рассыпной строй**, который наиболее удобен для ведения стрельбы.

Как и ранее, ход каждого игрока делится на Фазы. А их порядок несколько сменился за счет введения новой Фазы — **Магической**, которая происходит в самом начале хода. Но о магии мы поговорим в другой раз. Пока достаточно сказать, что основное назначение магии в игре — усиливать свои полки и ослаблять полки противника (в том числе и с помощью отправления воинов противника на тот свет).

Следующая Фаза — **Стрельба**. Для каждого из ваших стрелков определяются цели (при этом полк может стрелять только по одной цели — будь то полк или Герой противника), после чего вычисляется, насколько успешны были ваши действия. Алгоритм Стрельбы значительно изменился. Как и ранее, определяется дистанция, на которой находится от вас воин (полк, Герой, ...) противника. Если дистанция больше, чем максимальная дальность Стрельбы вашего воина, — засчитывается промах. Если же нет, по специальной таблице берется показатель Стрельбы для вашего лучника (арбалетчика) на вычисленной дистанции, после чего проводится **Тест на попадание**, для чего бросается 20-гранный кубик. Если число, выпавшее на нем, меньше или равно показателю Стрельбы на данной дистанции, вы попали. Если нет — промахнулись.

Пример: Ваш проклятый лучник, находясь на дистанции 11 от королевского мечника, стреляет в него. По таблице для попадания необходимо выбросить 12 или меньше. Вы выбрасываете 12 и попадаете.

Однако на этом жизнь (или лучше сказать существование:) для воина противника не заканчивается. Мало попасть, нужно еще пробить броню, которая имеется на противнике. Для этого проходится **Тест на пробивание**. Ваш противник бросает кубик, и если число, выпавшее на нем, больше значения Защиты в атаке его воина, то последний убит. А на нет и суда нет — бойца спасли доспехи.

Пример: В вышеприведенном примере ваш противник бросает кубик и выбрасывает 9. Показатель Защиты в атаке у его воина — (10). Доспехи сработали, и мечник выжил.

Какие же выводы можно сделать из изменения схемы Стрельбы? Стало гораздо проще убить противника. Ранее при таких значениях (Стрельба = (12), Защита = (10)) шанс на уничтожение противника был 1/10. Теперь же он приравнялся к 3/10. То есть проще попасть в несколько раз.

Так же теперь действуют и в случае рукопашного боя (т.е. сначала Тест на попадание, потом — Тест на пробивание). Но, значит, и убить противника в рукопашном бою стало проще. Но в ситуации с рукопашным боем есть и некоторые отличия. Так, при прохождении Теста на пробивание, если было выброшено 20, воин в любом случае убит (даже если у него с помощью магии Защита стала равна (20)). А при выпадании 19 или 20 считается, что бойцом был получен **Фатальный удар**, что делает невозможным его воскрешение в дальнейшем.

Однако в случае с рукопашным боем внесены новшества не только в расчет шансов на попадание. Появились контрдействия, одно из которых может быть выбрано после объявления атаки на полк. Среди таких действий встречаются следующие: **Контратака** (имеет последствием то, что контратакующий полк сам становится атакующим), **Оборона** (обыкновенная пассивная оборона от атаки противника), **Отступление** (помогает сорвать атакующий бросок неприятеля) и **Бегство** (пожалуй, иногда тоже полезно, если необходимо спасти полк от полного разгрома). В общем, различные контрдействия значительно увеличивают интерес к игре. В "Эпохе битв" можно было либо обороняться, либо бежать. Теперь же мы можем принимать и другие решения, что поможет более эффективно справляться с атаками противника.

На этом, пожалуй, сегодня рассказ о правилах "Кольца Власти" стоит считать законченным. А в следующий раз мы поговорим о психологических реакциях юнитов, а также о самом интересном — о Героях и магической системе игры.

Morgul Angmarsky
Morgul77@tut.by









Еще один великолепный Миф

Еще в позапрошлом году мы узнали о начале разработки командой Ensemble Studios новой игры Age of Mythology. Первые скриншоты и рассказы разработчиков создали четкое и устойчивое впечатление — перед нами Age of Empires, только слегка измененный и подправленный. Но вот прошло время, и игра появилась на прилавках торговых точек, позволив нам оценить ее самим. И тут стало ясно, что мы были и правы, и не правы одновременно.

С одной стороны, перед нами все тот же Age of Empires. В Age of Mythology имеются здания, которые строятся с использованием ресурсов, юниты, которые строятся в зданиях, апгрейды, которые делаются там же, и т.д. и т.п. А с другой — значительное влияние на ход игры оказывают боги, герои и мифические существа.

В игре имеется три расы: греки, египтяне и викинги. Выбраны они были не просто так, от балды, а благодаря тому, что у всех этих народов имелась своя, отличная от других, хорошо развитая система мифологических представлений о мире. У каждой расы есть свои особенности, которые мы разберем по ходу статьи.

Отгадайте загадку: без чего невозможно организовать экономику в играх, подобных Age of Empires? Правильно, без ресурсов. Ресурсов в игре четыре вида. Первый — пища. Она нужна во многих случаях — в первую очередь для производства новых войск. Конечно, многие виды юнитов не требуют для своего производства пищи, но пища нужна и для апгрейдов и перехода в следующие эпохи. Посему ее добыче стоит уделить немало внимания. А добывать пищу можно разными способами (более-менее совпадающими с реальными). Вначале (в первой эпохе) основным способом добычи хлеба насущного станет охота и собирательство. Охотиться можно на диких или домашних животных, а собирать — ягоды с кустов. Здесь кроется первое изменение, появившееся в данной игре, — отныне домашних животных выращивать выгоднее, чем отстреливать диких, так как пищи вы с них получите больше. Но это произойдет только в том случае, если у вас хватит терпения. Это связано с тем, что домашние животные "растут" со временем (то есть количество пищи, которое можно с них добыть, со временем увеличивается). Так что наберитесь терпения и растите свинок (или кого другого) — оно себя окупит.

Но вот вы перешли в более поздние эпохи. Ваша цивилизация стала более культурной и образованной, что повлекло за собой возникновение новых технологий. И пища отныне добывается на фермах, где работают крестьяне (хотя и старые способы действуют по-прежнему). Концепция ферм также несколько изменилась. Помните, в Age of Empires фермы через какое-то время (достаточно непродолжительное) имели тенденцию заканчиваться, и вам приходилось отстраивать их заново. А в Empire Earth фермы получили огромное количество пищи (порядка 300 тысяч). Age of Mythology в этом плане шагнула еще дальше вперед. Теперь число пищи на фермах бесконечно. Один раз построил — и больше не надо заботиться о засевании вновь. То же самое и с рыбными ресурсами в море (ни о каком исчерпании рыбных ресурсов речь не идет).

Второй ресурс — дерево, необходимое для производства стреляющих юнитов, осадных орудий и кораблей. В технологии его добычи не произошло практически никаких изменений с незапамятных времен. Достаточно отправить своих крестьян на вырубку, где они, засучив рукава и взяв в руки топоры, добудут вам необходимое количество этого ресурса.

Золото нужно для создания множества юнитов и героев, а также для апгрейдов и строительства. Добывается оно из шахт (открытого типа). Но есть и альтернативный способ добычи — в более поздних эпохах можно будет построить рынок, где разрешается обменивать другие ресурсы на золото.

Название игры: Age of Mythology
Разработчик/издатель: Ensemble Studios/Microsoft
Жанр: Стратегия реального времени
Системные требования: Pentium-II 500 MHz, 64 Mb RAM, 500 Mb Hard Disc Space, 8 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card



Эти три ресурса нужны разным нациям по-разному. Грекам в первую очередь необходимо дерево, египтянам — золото. Ну, а викинги не могут прожить без большого количества пищи. Кстати, у викингов есть еще одна интересная штуковина. Суть в том, что склады у викингов передвижные. Не мне вам говорить, что это очень удобно, — закончилось золото в одном месте, снялись с шахты и переехали на новое. Кстати, работники у викингов бывают двух видов: дварфы (dwarves) — нужны для добычи золота, и обычные работяги — для добычи всего остального. А вот строить здания у них должны воины. Вот такие они, северные варвары.

Но есть и четвертый, слегка необычный ресурс. Вы, наверное, подумали, что это камень, железо или что-либо похожее. Но все обстоит иначе. В игре имеется большой уклон в сторону мифологии, что и повлекло за собой возникновение такого ресурса, который называется благословением. Сей ресурс является жизненно важным для существования любого государства в игре. Ведь без него невозможно строить героев, мифические создания и проводить апгрейды для них. Благословение в игре добывается с помощью служения богам. Это служение каждая нация проводит по-своему. Грекам необходимо построить храм и послать молиться рядом с ним своих крестьян. Естественно, что чем больше число крестьян будет заниматься этим делом, тем быстрее будет накапливаться благословение. У египтян оно "капает" тем быстрее, чем больше специальных статуй вы сумеете построить (но каждой статуи можно построить только по одной, что не позволяет превзойти определенный предел в скорости накопления данного ресурса). Ну, а викинги "добывают" благословение благодаря "подвигам" своих героев (то бишь, чем больше ваши герои-герсиры будут убивать врагов, тем больше благословения вы получите).

Как и ранее, юниты и апгрейды производятся в зданиях. Здания бывают различного назначения. Одни нужны для развития экономики страны (рынок, хранилища, амбар), в других производятся войска (казармы, порт, крепость), третьи необходимы для обороны (стены, башни, та же крепость), ну а в храме можно строить героев и мифические войска (хотя иногда не только там). Естественно, что доступ к различным зданиям вы получите в разные эпохи.

Эпох в игре четыре (вполне достаточно, так как большее число сложно нормально проработать). И если в первую вы будете обладать весьма малым числом возможностей, то впоследствии обретете многие из таковых. В последней эпохе вы даже сможете построить какое-нибудь Чудо Света. Но с этим, полагаю, вы разберетесь и без меня.

Как уже было сказано выше, большую роль в Age of Mythology играют боги, герои и мифические существа. Начнем с богов.

Каждая раса имеет трех старших богов и девять младших. От вашего выбора зависит очень многое. Можно сказать, что, выбирая других богов, вы создаете совсем новую расу, непохожую на ту, что была в предыдущей игре. Ведь разные боги дают доступ к разным мифическим существам (а у греков — и к разным героям), разным способностям (божественным заклинаниям) и апгрейдам. Поэтому стоит хорошенько подумать, выбирая того или иного бога. В начале игры вы сможете выбрать своего старшего бога (одного из трех, само собой), если, конечно, вы не играете в режиме кампании, где выбор уже сделан за вас. Затем, при переходе в каждую новую эпоху, вы будете выбирать одного из младших богов (причем варианты будут зависеть от вашего выбора старшего бога ранее, так как некоторые старшие и младшие боги, так сказать, "несовместимы").

Рассказывать обо всех богах слишком долго, но кое-что стоит все же упомянуть. Первые на очереди у нас греки. Приветствуем первого из старших богов греков — Зевс Громовержец собственной персоной. Этот бог ориентирован на улучшение героев — при нем они станут наиболее мощными. Кстати, имеет он и удар молнии, позволяющий с одного выстрела уничтожить любое (!) вражеское существо. Следующий — Посейдон. При его выборе в качестве главного бога у вас станут мощнее кавалерия и корабли. Третий — Аид (куда же без него) — улучшает все юниты, которые умеют стрелять (имеются в виду сухопутные), а также башни.

Переходим к египтянам. Ра покровительствует кавалерии и колесницам, а также улучшает египетских героев (жрецов и фараонов). При выборе Изиды будет быстрее развиваться экономика (добыча ресурсов значительно ускоряется). Сет (как и Аид) занимается в первую очередь стрелками.

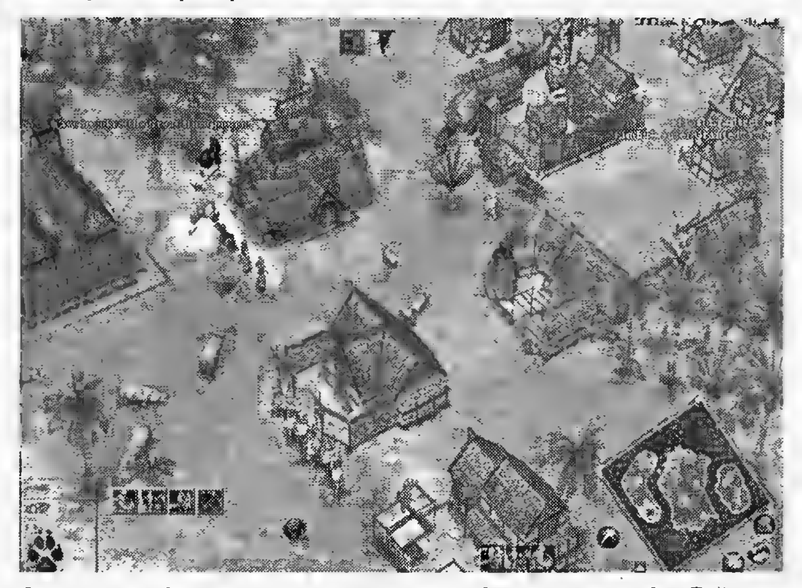
Ну и викинги. Один "занимается" воинами, при нем человеческие юниты становятся сильнее, что позволяет им противостоять более мощным противникам. Тор (как это ни странно) заботится о добыче ресурсов и улучшениях. Ну, а Локи (и сюда пролез, ну надо же) думает в первую очередь о мифических существах — герои, которым покровительствует Локи, могут в ходе битвы призывать мифических существ, выбираемых случайным образом. Ничего себе бонус, а?

Но вот ресурсы стабильно добываются, апгрейды сделаны, пора построить толпу войск и пойти на врага. И здесь нас с вами ожидает еще один подвох. Казалось бы, чего проще: отстроим побольше народу — и вперед причинять противнику добро. Что же дальше? Дальше все может пойти по двум возможным сценариям. Первый — наша храбрая армия будет уничтожена оборонительными сооружениями противника. Но, допустим, что это мы предусмотрели и, понеся некоторые потери, преодолели цепь башен и стен. А вот там нас ожидает второй сюрприз — армия героев и мифических созданий противника. И все — нашим доблестным войскам придет окончательный конец. И произойдет это потому, что обыкновенные войска в игре потрясающе неэффективны. У героев и мифических созданий запас хитов велик, удар высок. К тому же многие из них обладают спецспособностями, позволяющими перевернуть ход сражения в свою пользу за какие-нибудь пару секунд. Так, минотавр толкает противника на землю, причиняя ему дополнительные повреждения, гидра увеличивает число своих голов (и благодаря этому — ударную силу) тем быстрее, чем больше ее бьют, человек-скорпион отравляет воинов противника, а дракон Нидхегг просто крут немеряно сам по себе. Все это приводит к тому, что простую армию из огромного количества юнитов небольшая кучка "монстров" развалит "на ура". Посему накапливать благословение и строить героев и мифические создания — непременно необходимо каждому начинающему (да и продвинутому) мифологу.

Пару слов о героях. Герои, как говорится, бывают разные. У греков по сравнению с другими нациями их много. У героев, возникающих в последней эпохе, есть даже свои спецспособности. Но на самом деле герои греков друг от друга не сильно отличаются. У египтян видов героев всего два: жрецы и фараоны. Жрецы лечат свои юниты (то есть выполняют роль священников в аналогичных играх) и могут строить обелиски. А обелиски весьма полезные штуки, так как стоят недорого, но открывают некоторую территорию вокруг себя, — полезный и дешевый аналог обзорных башен. Ну, а фараоны исполняют роль "надсмотрщиков над рабами". Любой процесс, за которым наблюдает фараон, исполняется быстрее, чем в отсутствие оного. Основное занятие героев викингов — добывать благословение богов. А добывают его (как уже упоминалось выше) — уничтожая врагов.

Некоторое время, пожалуй, стоит уделить боевой модели игре. Каждый воин обладает своими собственными характеристиками. Хит-поинты, скорость, дальность стрельбы и тому подобное осталось без изменений. Атака подразделяется на три типа — ударная (crush), в контактном бою (hack) и стрелковая (pierce). Соответственно, и броня у каждого юнита трех видов — защита от каждого вида повреждений разная. Поэтому стоит продумать, кем кого выгоднее атаковать, чтобы быстрее справиться с врагом. Скажем, атаковать осадными орудиями обычных воинов бесполезно, а вот в контактном бою пехота справится с этими орудиями без труда. Думайте, господа, — и успех к вам обязательно придет. Некоторые воины могут наносить дополнительный урон определенным видам противника. Гипасписты лучше атакуют пехоту (контактного боя), а наездники на верблюдах — стрелков. Что же касается героев, то их предназначение — сражаться с мифическими созданиями противника. В этом им просто нет равных, так что пусть занимаются делом своей жизни (хотя приличный эскорт в этом им не помешает).

Новых режимов игры не появилось. Но все же о кампании хотелось бы сказать особо. Действие происходит во время осады Трои (и несколько после этого). Главным героем в кампании является некий Аркантос. Сей достойный муж происходит из Атлантиды. Началось все с того, что на Атлантиду стали нападать пираты. Нападения были успешно отражены, после чего герой отправился на помощь грекам в осаде Трои (постройка троянского коня пройдет на ваших глазах и при вашем непосредственном участии). Впоследствии Аркантос (а также его



друзья, среди которых, например, Аякс) вновь столкнется с вдохновителем пиратских атак на свою Родину. Погоня за своим личным врагом приведет атланта в Египет, а позже — в далекие северные земли, где живут викинги и их боги.

В процессе прохождения кампании вам придется выполнять задания самого различного характера. Будут обыкновенные миссии (с развитием и уничтожением противника на карте), миссии, где необходимо построить Чудо Света (например, Троянского коня) или выполнить аналогичные действия, миссии шпионского толка, где следует проникнуть в какое-либо место бесшумно (хотя сложность таких миссий в игре вызывает сомнение — вам даже подскажут, как наиболее удобно это сделать). Различные приколы и скриптовые сценки на движке игры в процессе кампании гарантированы, хотя в некоторых миссиях встречается откроенный маразм. Например, в одной необходимо построить Троянского коня, но при этом надо сделать так, чтобы вражеские разведчики, обнаружившие сей прискорбный для Трои факт, не вернулись домой — в противном случае приходит армия врага и просто уничтожает все, до чего доберется. Так вот, если разведчики троянцев, обнаружив артефакт, сумеют сбежать, но вы построите деревянную лошадку раньше, чем их армия доберется до вас, то победа будет у вас в кармане (даже если войска противника уже совсем рядом). И таких примеров превеликое множество. Да, и еще. Не удивляйтесь, если вы обнаружите в обыкновенной игре, что герои, которые были у вас в кампании, не обладают многими полезными навыками, которые они проявляли там. Это все придумали подлые разработчики, чтобы не дать нам поиздеваться всласть над противником в обыкновенной и сетевой игре. Хотя, может быть, это и к лучшему — вдруг противник бы начал так же издеваться над нами?

Об интерфейсе, графике и музыке, в общем-то, говорить особенно нечего. Интерфейс привычен и понятен. Если вы видели хотя бы одну аналогичную игру — считайте, что вы видели их все. Музыкальное оформление выполнено на добротном уровне, но и только. Ничего особо запоминающегося услышать не доведется. Звуки хорошие и более-менее реалистичные. Графика в Age of Mythology исполнена даже лучше, чем во многих других играх жанра, но нельзя сказать, что она призвана занять призовое место (даже в том случае, если конкурс будет проводиться только среди стратегий реального времени).

Но главное все же не графика и не музыка. Главное в игре — это геймплей, так как без него самая продвинутая в графическом плане игра быстро уйдет в небытие. А геймплей в Age of Mythology не просто хорош, он замечателен. Разнообразие стратегий велико — вы ведь не только выбираете одну из трех наций (которые отличаются друг от друга больше, чем в большинстве других игр жанра), внутри этой нации возможны самые различные пути развития, каждый из которых может привести к победе, главное подобрать к сей капризной даме в каждом случае свой подход. Кампания затягивает и не отпускает до самого конца, заставляя пропускать еду и сон. Конечно, играть в одиночную игру против компьютеров скоро наскучит, но ведь для этого и предусмотрена возможность играть по сети. А вот это развлечение — для истинных стратегов.

В общем и целом, это одна из немногих игр, которая заслужила высший балл. В нее стоит поиграть, более того, каждый геймер, хотя бы иногда поигрывающий в стратегии, просто обязан ее приобрести, а уж потом Age of Mythology надолго обоснуется на ваших компьютерах. А мне остается пожелать, чтобы Age of Mythology не стала последним великолепным Мифом от Ensemble Studios. И пусть эта компания продолжит радовать нас своими играми. Даже если этого придется ждать пару лет...

Morgul Angmarsky
Morgul77@tut.by

Civilization III: Play the World

Жанр: пошаговая стратегия
Разработчик: Firaxis Games, Infogrames
Системные требования: Windows 95/98/Me/2000, Pentium II 300MHz, 32 Mb RAM, 1500 MB HDD, 4X Speed CD-ROM, 8 Mb Video, Sound card, DirectX 8.0a



Адд-оны чаще всего являются дополнительными "главами" к основной игре с, возможно, косметическими изменениями и никакой смысловой нагрузки обычно не несут, разве что не дают забыть о существовании игры как таковой. К нашему геймерскому счастью, из каждого правила есть исключения. Play the World — дополнение к Civilization III. Не скажу, что оно и есть это исключение, но к идеалу приближается. Хотя, на мой взгляд, сама идея игры подразумевает, что любая следующая "Цивилизация" рассматривается как дополнение к первой.

Никаких новых дизайнерских решений в Play the World не представлено, интерфейс тот же, к help'у (цивилопедии) приписано несколько новых статей, а до sound'а у разработчиков руки вообще не дошли. Справедливости ради надо отметить, что про графику они все же вспомнили и сделали детализацию чуть повыше. Не так, чтобы в глаза бросалось — "десять отличий" не найдешь, но все равно приятно.

Чтобы разнообразить геймплей, разработчики не стали мелочиться и добавили восемь новых племен: арабов, викингов, испанцев, карфагенян, кельтов, корейцев, монголов и турок. Все они заслуживают вашего внимания, кроме, возможно, монголов (все их "преимущества" кажутся лишенными рационального зерна, так что в здравом уме и твердой памяти выбрать их можно только после отключения опций "Особенные возможности цивилизаций"). Выделяются среди новых племен арабы и турки. Арабы (религиозные, экспансионистские) особенно хороши для быстрой игры, так как ориентированы на раннее развитие; но, к сожалению, спецюнит у них появляется только в средневековье: воин-ансар (Ansar Warrior) — замена рыцарю (4/2/3). Турки (научные, промышленные) хороши до безобразия, и играть за них одно удовольствие, рекомендую. Турецкий спецюнит — сипай (замена кавалеристу) полезен тем, что может "добежать и забить копытами до смерти" — благо, характеристики позволяют (8/3/3).

Старые племена тоже не остались неохваченными. Им добавили два новых вида войск: средневековую пехоту (Medieval Infantry, 4/2/1) и партизан (Guerilla, 6/6/1). Средневековая пехота потрясает гениальностью задумки и простотой исполнения. Помните, как было раньше: Horseman, потом Knight, а там и до Cavalry недалеко... или Spearman — Pikeman — Musketman — Rifleman — Infantry... Да что я вам рассказываю, сами знаете, сколько было замечательных превращений и переходов из одного состояния в другое. И только мечники были тупиковой ветвью эволюции, что даже породило пословицу: "Swordsman, он и у зулусов мечник, по крайней мере, в профиль". Но теперь справедливость восторжествовала, мечники реабилитированы и могут совершенствоваться в свое удовольствие все дальше и дальше через средневековую пехоту в партизан (странновато, но Мейеру виднее :)). Партизаны особенно примечательны тем, что для их постройки не надо никаких ресурсов. Короче говоря, переоценить их невозможно. Какие возможности партизаны открывают перед нами! Дороги на край Земли еще не провели, а войска там уже можно смело клепать (с большой пользой для себя и на страх врагам).

Но и это еще не все. Рабочие нынче более квалифицированные, поэтому умеют (вдобавок ко всему прочему) трансформироваться в радары, аэродромы и outpost'ы. Аванпосты устраняют туман войны. Их видимость составляет 2 на равнинах, 3 на холмах, 4 в горах. Есть мнение, что аванпосты очень полезны в начале игры, но это кому как нравится. Лично мне их ценность кажется сомнительной. Аэродром функционирует аналогично городу с аэропортом и вмещает бесконечное количество самолетов. Лаконично и, безусловно, полезно — не придерешься (аплодисменты). Радарные башни — наиболее ценное нововведение, т.к. дают боевой бонус всем своим юнитам (25% к атаке и защите) в зоне своего действия (радиус — 2) (бурные аплодисменты). Каждым из этих строений может пользоваться только тот игрок, который его построил (при попытке захвата они [строения] автоматически разрушаются).



В градостроительстве также наблюдаются дополнения. В списке стандартных построек были замечены Stock Exchange (биржа), Commercial Dock (торговый порт) и Civil Defense (продвинутый вариант городской стены). Биржа обеспечивает 50% дохода от налогов (наследие Civilization II); необходимое научное достижение — The Corporation. Торговый порт увеличивает доход со всех водных клеток в окрестности города, появляется вследствие исследования Mass Production. Гражданская оборона дает бонус "+50% defense" защитникам города, заменяет городские стены после изобретения радио. К чудесам света добавлен столь необходимый населению "Интернет", без которого в постиндустриальном обществе жизнь не жизнь, а жалкое существование. Интернет требует знания Miniaturization и устанавливает исследовательские лаборатории в каждом городе (бурные аплодисменты, перерастающие в овацию).

Но это все была присказка, сказка будет впереди, а точнее, прямо сейчас. Кроме стандартных условий победы (победы доминанта, космической расы, дипломатии, по завоеваниям и культурной победы), появились и такие, как цареубийство, массовое цареубийство и "устранение". Новые возможности победы предназначены для краткосрочной игры и представляют особый интерес в режиме мультиплеер. Да-да, это не обман зрения (фанаты, не теряйте сознания от счастья; ненавистники, пожалуйста, не рвите на себе волосы), Play the World поддерживает мультиплеер. Полагаю, все помнят удивление, обиду и горечь разочарования от того, что в Civilization III нельзя было вынести корешей по сетке и самому улететь в неизведанные космические дали, — теперь можно торжествовать: дождались.

Итак, режимы краткой игры.

Первый — цареубийство. У каждого игрока изначально, помимо поселенца, есть еще один юнит модельного типа: "король" — лидер цивилизации ("король" — это символическое обозначение любого главы племени: и Бисмарка, и Клеопатры, и Линкольна). Король грубой физической силой не является (1/1/2), в бой его кидать против кого-то сильнее варвара — себе дороже; нуждается он в ласке, его нужно холить и лелеять, оберегать от сквозняков и враждебно настроенных элементов. Почему? — спросите вы. Да потому, что если короля уничтожат, то все его колонии, авиабазы и города будут мгновенно разрушены, а сам игрок покидает игру и записывается в ряды побежденных.

Второй — массовое цареубийство. Тот же смысл, только изначально не один король, а несколько его клонов. В обоих случаях стратегия примерно одинакова: король со свитой дублей зашивается в глубоком тылу, а дальше — все как обычно.

Третий — устранение (Elimination), по-своему очень занятная вещь. При желании в этом режиме можно за ночь сыграть шесть, а то и семь партий (даже на огромной карте). Идея режима "устранение" проста: любая цивилизация, отдавшая противнику свой город, объявляется проигравшей и выбывает из игры. Как говорится, есть, где развернуться и применить чудеса стратегии: можно поссориться с соседями...

Появились два новых способа набора победных очков: захват принцессы и захват победных позиций.

Принцесса функционирует в режиме захвата флага. Любой игрок начинает с юнита "принцесса", который может быть захвачен вражескими войсками. К сожалению, эта барышня у всех одинаковая и ничем не примечательна: то ли художники совсем разленились, то ли уникальных портретов на всех девиц не хватило. Принцесса стационарна до самого момента захвата и находится на стартовой позиции игрока. Цель противника: захватить принцессу и доставить ее в свою столицу, что даст 10000 победных очков. После захвата принцесса возрождается в прежней столице. Если для ее возрождения нет города, то она остается в столице захватчика и дает ему еще 1000 очков. Короче, принцесса — это праздник, который всегда с тобой (при условии, что дома у нее нет).

С победными позициями еще приятнее и менее хлопотно. Победные позиции — это некоторые клетки на карте, отмеченные специальными иконами (в режиме одиночной игры это стартовые позиции каждого из игроков). Очки зарабатываются путем захвата этих самых позиций. Проще не бывает: чтобы получить столь желанные victory-point'ы (25 очков за каждую контролируемую позицию в ход), необходимо присутствие оборонительного юнита на данной клетке в конце хода всех игроков. Таким образом, регистрация контроля и начисление очков происходит с завидной регулярностью, которая тем больше радует сердце, чем больше победных позиций находится под вашим неусыпным контролем.

Нельзя сказать, что Play the World ожидали с нетерпением тысячи преданных "Цивилизации" геймеров, но раз дождались, то почему бы не скоротать пару-тройку холодных зимних вечеров за неплохим дополнением к достойной игре. Суть игры адд-он не изменил, попсовости не придал — так что придраться не к чему, да и желания такого не возникает. Все изменения и дополнения по существу: не Civilization IV, но все равно хорошо.

Может, слегка уменьшился эффект коррупции — это нигде не документировано и напрямую не указано, так что голову на отсечение дать не могу. Хотя, если вдумчиво осмотреть закоулки своей империи, то приходишь к неутешительным выводам: что из двадцати "щитов" девятнадцать украдено, что восемнадцать — легче от этого не становится.

В заключение хочу посоветовать вам обратить внимание на сценарии. Многие из них начинаются с довольно высокого (по крайней мере, не с нулевого) уровня развития технологии, некоторые — с более-менее развитого города; встречаются сценарии с измененными правилами, причем иногда довольно оригинальные и заслуживающие определенного внимания. Конечно, не все они так интересны, как хотелось бы, но при желании можно найти именно то, что вам нужно или хотя бы то, что вас заинтересует.

Sonya

Да здравствует Колумб!

Игра: Завоевание Америки (American Conquest)
Жанр: Стратегия в реальном времени
Издатель: "Руссобит-М"
Разработчик: GSC Game World
Сайт игры: http://www.americanconquest.com/

Системные требования: Pentium II-233, 128 MB RAM, DirectX 8.1 и 1500 Мб свободного места на жестком диске Windows 98/Me/ 2000/XP. Рекомендуемые системные требования: Pentium 3 1 Ггц, 128 MBRAM, 16 MB Video

Хорошо известная и популярная киевская студия разработчиков GSC Game World продолжила свое триумфальное шествие выходом в свет игры с незамысловатым названием "Завоевание Америки". По сути своей она является продолжательницей всеми любимых и почитаемых "Казаков". Перед American Conquest ставилась задача покорения сердец не только российских геймеров, но и европейских почитателей стратегических игр с интересной исторической начинкой. В потенциальные клиенты были записаны также американские любители многомасштабных баталий. Использование разработчиками темы освоения американского континента уже заранее в некоторой степени определило успех American Conquest, в чем вы сможете убедиться, поиграв в нее сами.

Первое, что впечатляет и оставляет непередаваемое чувство восторга, так это отличное стильное оформление оболочки игры, ввиду чего игровой процесс становится более комфортным и приятным для глаза. Такие, казалось бы, мелочи, как четко прорисованная иллюстрация, повествующая о тех или иных событиях, при брифингах уже повышает авторитет разработчиков. Сам текст озвучен с чувством, с толком, с расстановками.

Однако решающим фактором для покупки диска с этой игрой может стать не это, а масштабность, унаследованная от "Казаков". Количество юнитов по сравнению с предыдущим стратегическим проектом возросло в два раза. Можно только представить, какие широкие тактические возможности открываются перед геймерами. Не поддающиеся исчислению войска вашей армии будут курсировать просторы Нового Света, уничтожая неприятеля и покоряя доселе неизведанные европейцу места. Окружающая же действительность придает еще больше реальности происходящим событиям и обогатит игровой процесс. Прекрасно выполненные архитектурные постройки, будь-то мельница, склад или кузница, отлично смотрятся в двухмерном изображении. Спрайтовые юниты в состоянии выполнять разнообразные телодвижения, создавая чувство ритма жизни.

В большом дележе Нового Света участвуют 12 наций, наделенные своими уникальными особенностями. Со стороны европейских завоевателей выступают Великобритания, Франция, Испания. Индейские же нации здесь представлены в изобилии — Делавары, Сиу, Инки, Ирокезы, Пуэбло, Алгонкины, Майя, Гуроны и Ацтеки. Образованная в ходе бесчисленных боевых сражений американская нация также непременно присутствует в игре. Но не следует полагать, что военные разборки будут происходить только между "красными" и "белыми" (ВИЧ здесь не причем:).

Как можно догадаться, представители Старого Света прибыли на мало изведанный континент лишь для того, чтобы покорить независимый индейский народ и нахапать побольше земли и ресурсов для своих предводителей во имя собственной славы и богатства. В течение 300 игровых лет, начиная с открытия Колумбом Америки и заканчивая войной за независимость США (двумя противоборствующими сторонами выступают Англия и США), игроку предстоит пройти 5 кампаний и 9 одиночных миссий. Бесспорно, что большой интерес у подавляющего большинства геймеров вызывает сетевой режим игры, нежели однопользовательский, который не дает необходимых навыков для ведения сетевых баталий. В American Conquest существует возможность сразиться с другими "завоевателями" со всего мира. На игровом сервере GSC Game World можно померяться силами с компьютерным или же живым оппонентом, но это только в режиме "Противостояние". В том случае, если вам удалось войти в сотню лучших, заработав необходимое количество очков, вы сможете принять участие в "Чемпионате", который проводится каждый последний понедельник. Режим "Война за Америку" позволяет изменить ход исторических событий, связанных с завоеванием американского континента.

Одновременно на карте (30x20 экранов с разрешением 1024x768) могут находиться до 16 тысяч юнитов. Все они условно разделены на две группы: военные и мирные. Первоочередной и главной задачей первых является защита границ собственного государства и расширение оных (границ). Для более эффективного управления боевыми юнитами необходимо создавать отряды, которые состоят из офицеров, воинов, барабанщика или знаменосца. Строго определены также рамки минимально возможного количества солдат для формирования построения. Исход сражений зависит и от боевого духа военных. Вторая же группа юнитов занимается мирными делами и обеспечивает всем необходимым войска. Помимо добычи ресурсов (золото, еда, дерево, камень, уголь и железо), крестьяне в случае острой необходимости готовы встать на защиту своей Родины, заняв такие, казалось бы, смешные укрепления, как мельница, склад или нечто подобное. Стоит заметить, что в плен нельзя захватить крестьян индейских наций Делавары, Ирокезы и Гуроны — похоже, дух свободы в них "живее всех живых".

В игре нельзя пренебрегать дипломатией, которая позволяет заключать соглашения с государствами, не участвующими в военном конфликте. В качестве послов можно использовать шаманов или священников, вождей или офицеров. Если же нейтральное государство заключило союз с вашим противником, то можно подкупить юнитов для убийства чужого посла и на его место поставить уже своего. Это позволит вам укрепить свои силы и, при необходимости, обменять определенные виды ресурсов на военных юнитов.

Для более быстрой игры существует удобная система "горячих клавиш", что позволяет сократить время и увеличить ваши шансы на победу. А при помощи встроенного редактора карт можно создавать с нуля локации с различными рельефными особенностями.

Игра, бесспорно, заслуживает уважения, а уж тем более внимания стратега, и поэтому рекомендую ее всем, кто неравнодушен к "Казакам" и не представляет свою жизнь без стратегий, крупномасштабных сетевых баталий в реальном времени, где кипят страсти и происходят сражения а-ля "стенка на стенку".

Можно с полной уверенностью сказать, что со своей задачей American Conquest справилась в полном объеме, о чем свидетельствуют внушительные продажи игры.

Графика: [8/10]
Звук: [9/10]
Оригинальность: [9/10]
Игровой интерес: [9/10]
Общая: [8,75/10]

Цыдик Виктор aka ToRn
torn_2002@tut.by

Диск с игрой предоставлен официальным представителем компании Руссобит-М — "ВидеоХит"



Заклятие

Есть игры, которые выглядят непритязательно, о них не пишут статей-preview в газетах и журналах, им не светит приличная рекламная кампания. Эти игры зачастую обречены. Они обречены стать играми из разряда "стратегия (РПГ, экшен, ...), в которую никто не играл". Но среди них иногда попадаются шедевры. Это проекты, которые возрождают веру всего прогрессивного человечества в настоящих игроделов. Мы начинаем понимать, поиграв в такую игру, что еще не для всех разработчиков главное деньги, некоторые ценят и "сам процесс". Об одной из таких игр я хочу рассказать вам сегодня. И кто знает, может быть, прочитав мой обзор, вы купите ее и надолго застрянете в игровом мире, как это сделал я...

Игра, о которой пойдет речь, называется просто и понятно — "Заклятие". Относится она к жанру ролевых игр, но на самом деле представляет собой нечто значительно большее.

Итак, запускаем игру. Никакой игровой заставкой тут и не пахнет. Да и в целом продукт не имеет в своем активе ни заставляющей застыть от восхищения графики, ни мощных спецэффектов, но это нам и не нужно.

Мир, в который попадает ваш игровой персонаж, весьма и весьма интересен. Называется он Вэйон. Вы — наследник имущества одного торговца. Наследство его, прямо скажем, не очень большое. Триста монет (катастрофически мало в реалиях этого мира), кожаная куртка, кинжал, пара бутылочек с лечебным зельем и специальная сумка торговца. На последнем предмете стоит остановиться подробнее. Дело в том, что сумка эта не простая, а золотая. Не в прямом смысле этих слов, конечно, но что-то близкое есть. Ведь в мире Вэйон главнейшую роль в жизни людей играют торговцы. И не потому, что они сидят в ратушах и пишут одним им понятные законы. Основная задача торговцев — обеспечивать население всеми необходимыми товарами (от тех, что имеют звучное название "народного потребления", до промышленного сырья). И делают они это как раз с помощью сумок Монрока. В такую сумку можно запихать достаточно много товаров, что и позволяет заниматься таким почетным (для каждого мусульманина:) делом, как торговля.

Но не торговлей единой жив человек. Будут и сражения, и применение магии, но об этом несколько позже. А сейчас поговорим немного о ролевой системе игры. У персонажа есть шесть первичных характеристик: Телосложение, Сила, Ловкость, Интеллект, Сила духа и Харизма. О первичных характеристиках, думается мне, много говорить не надо. Авторы игры подошли к ним достаточно традиционно. Например, увеличение Интеллекта непосредственно повлияет на количество вашей магической энергии, а Харизмы — на отношение к вам других людей (и немного — на цены в магазинах).

Есть еще и вторичные характеристики. Среди них были замечены следующие: Здоровье, Мана, Атака, Защита, Урон, Броня, Вес. Здесь почти не надо пояснений, за исключением того, что вес товаров в сумке Монрока никак не влияет на общий вес предметов, имеющихся у персонажа. И это вполне логично, так как иначе пришлось бы быть как минимум великаном для ведения торговли (или обзаводиться тележкой, но как раз ее роль и выполняет сумка). Далее есть еще две характеристики — это Роскошь и Учебные очки. Параметр Роскоши влияет на то время, которое вы сможете торговать без пошлин. А вот на Учебные очки советую обратить особое внимание. Дело в том, что для изучения любого навыка (заклинания и т.д. и т.п.) в мире игры вам потребуется некоторое количество этих очков. И чем мощнее навык или заклинание, тем больше очков нужно. А так как навыки бывают самые разнообразные, необходимые как тем, кто склонен решать все проблемы мечом, так и магам с торговцами, то развивать этот параметр придется.

Еще на экране персонажа покажут скорость его перемещения по миру (параметр "Путешествия"), скорость "похода" в другие миры (так называемая характеристика "Портал"), ну и вашу карму. Карма бывает двух видов — Светлая и Темная. Числовое выражение кармы показывает ваше отношение к той или иной стороне мироздания.

Что же, персонажа осмотрели (поначалу добавить ничего к характеристикам вам не дадут), пора и выйти за ворота города. Там нас сразу же встретит "группа поддержки" в количестве от трех до четырех вражеских существ. Встречаться враги будут в обязательном порядке рядом с каждым из городов. И при встрече с ними можно выбрать три различных вида реакций. Первая — зарубить и вся недолга. Просто и ясно. Вторая — бросить в них что-нибудь эдакое (например, волшебный камень из заклинания "волшебная праща"). Тоже метод. Но есть и третий путь — можно откупиться. Правда, чем "круче" ваш герой, тем большую сумму отступных потребуют от вас. Так что решать вам, но я бы такой выход не советовал — и деньги потеряете, и опыт не получите.

Название игры: Заклятие
Разработчик/ Издатель: Jonquil Software/Бука
Жанр: РПГ
Системные требования: Pentium 150 MHz, 32 Mb RAM, 4 Mb Video Card, Sound Blaster Compatible Soupd Card, 400 Mb Hard Disc Space

Как можно понять из предыдущей фразы, за все свершения в игре полагаются очки опыта (число которых будет отражено полосочками, как в Diablo, но без указания численного значения). Но очки опыта делятся на три категории. Эти категории совпадают с тремя основными видами занятий — воинским, магическим и... (нет, не воровским, не угадали) торговым. С воинским и магическим все просто и понятно — убивая врагов с их помощью, получаете опыт. А вот о торговом способе набора вожделенной экспы следует упомянуть несколько больше. Суть в том, что опыт в торговой деятельности вы получаете тогда, когда совершаете успешные торговые сделки. И чем больше ваша прибыль в этих сделках, тем больше опыта вы получите.

Когда число очков опыта превышает некую заданную границу, происходит поднятие одного из трех уровней персонажа — воинского, магического и торгового. Вам дается некоторое количество очков для распределения их по первичным характеристикам. И здесь надо учитывать и тот факт, что, получив новый уровень в воинском ремесле, гораздо дешевле будет поднять Силу и Телосложение, а в торговом — Харизму.

Но хватит о персонаже. Перейдем к способам зарабатывания денег в игре. А способов таковых несколько. Первый (самый доходный) — это как раз торговля. Конечно, на первых порах она не будет приносить огромных прибылей (если помните, начальный капитал равен 300 монет). Но потом... Головокружительные сделки с прибылью в 100-200 тысяч монет гарантированы. А торговать в игре интересно, так как разнообразие товаров просто потрясает. Есть как обыкновенные продуктовые товары (хлеб, бананы и т.д.), изделия промышленности (зеркала, столярные инструменты и пр.), так и сырье (золото, железо и многое другое). То есть, выбрать будет из чего. Естественно, что цены на товары в разных городах разные, и правило "купить подешевле, продать подорожe" действует и здесь. Кстати, дам один совет: для более успешного ведения торговли следует обращать внимание на экран карты мира — там показывают информацию об экспортируемых и импортируемых товарах каждого города. Не ахти какая помощь (иногда импортируемый в город товар стоит дороже, чем такой же экспортируемый товар в соседнем городе), но все же. Правда, личный опыт важнее. Лучше всего самому обойти все города, чтобы узнать разницу цен. Не забывайте и о том, что некоторые товары относятся к категории скоропортящихся, так что чем дольше вы их возите в своей сумке, тем меньше будет их стоимость.

В мире Вэйон лучше всего торговать вином — достаточно прибыльный бизнес. Но в других мирах вы поймете, что это так — цветочки. Но есть и еще два способа заработать денег. Один из них — находить на трупах врагов вещи (и продавать их) или сами деньги. Кроме того, почти на всех локациях, где имеется вход в город, есть сундуки (рядом с разбитыми телегами). Практически всегда в этих сундуках можно найти что-либо ценное, так что не гнушайтесь их осмотром (иногда такие вещички попадаются, просто загляденье...). Ну и последний способ — выполнять задания различных людей (в основном — торговцев; мэров городов, учителей и священников). Выполнение их заданий не только приносит некоторую денежную сумму, но и улучшает отношение к вам. А это даст вам определенные дополнительные возможности (например, сможете научиться более мощным заклинаниям). Есть, правда, одна закавыка. Практически все задания повышают светлую либо темную карму. Так что, если вы решили "подправить" свои значения в одном направлении, — беритесь не за все задания, а только за нужные для вашей кармы, и проблема будет решена.

Есть в игре и магия. Магических школ девять, и в каждой из них свои заклинания, в большинстве своем наносящие повреждения. С магией связана одна небольшая хитрость — ее не так-то просто купить, если не знать способа, как это сделать. Рассказываю. В городах встречаются различные учителя (боевые и магические). Так вот, если вы нажмете кнопку "учиться" в доме учителя магии, вы увидите только список умений, которым он может научить. А вот список заклинаний появляется в том случае, если после этого нажать TAB. Вот так хитро запрятана магия в игре (руки бы поотрывал за такую реализацию).

У учителей можно научиться различным умениям, каждое из которых приносит определенную пользу. Учителя боевых искусств помогут вам поднять наносимый урон, научат лучше сражаться различным оружием, повысят защиту. Учителя магии увеличат запас маны, ученических очков, облегчат путешествия. Еще можно учиться специальным способностям в храмах богов. Богов в мире игры пять, и у каждого из них есть свое к вам отношение (зависящее от того, как часто вы помогали их служителям в храмах). Если бог благосклонно относится к вам, то после молитвы ему на некоторое время (пока не истечет вся благодать) получите возможность применять специальные умения, которым можно научиться в храме этого бога. Если же бог к вам относится плохо, то и результат вашего обращения к нему будет нулевым.

В своих скитаниях вы будете встречать персонажей, над которыми горит знак вопроса. Эти люди будут продвигать вас по сюжету. В мире Вэйон ваша основная задача — открыть дорогу этому миру в Локатриен, портал между мирами. Для этого надо найти Учителя. Учитель может быть Светлый либо Темный. Вам покажут дорогу к одному из них, что зависит от вашей кармы. Оба они могут открыть Локатриен, но задания каждый дает разные (сообразно своим вкусам). Так, Светлый просит помогать людям (на этом нелегком пути вам даже придется расстаться с весьма существенной суммой денег), а Темный открывает портал с помощью убийства различных существ. После открытия портала вы обнаружите его на карте, заодно вам откроются все еще не найденные города в первом мире.

Итак, портал открыт. Пора начинать путешествия между мирами (а миров в игре много — порядка тридцати; в каждом — от трех до семи городов). Наконец-то вы сможете проворачивать торговые операции с огромной прибылью, а также встретите много новых учителей, которые обеспечат вас новыми умениями. Там же находятся и гильдии. В большинство гильдий (кроме Торговой) вас будут принимать в зависимости от вашей кармы (кому нужен светлый персонаж в Гильдии Темных Магов?). Членство в гильдиях потребует с вас членских взносов, но принесет и некоторые преимущества. Так что выбирайте и вступайте (но учтите, что слаборазвитых персонажей в гильдии не принимают).

Напоследок стоит упомянуть о монстрах и снаряжении в игре. Монстров в игре катастрофически мало. Создатели выкрутились тем, что при увеличении воинских умений героя монстры также "крутеют" и не дают вам заскучать в своих странствиях. Кстати, в основном монстры "нестандартные". Вам встретятся гномороны, грандели, гозгры, раффли — всех и не упомнишь (хотя попадаются и "привычные" монстры — гномы, например). А вот снаряжения побольше. Мечи, топоры, булавы, луки, арбалеты — каждый из этих видов вооружения имеет свои подвиды. Более того, вооружение и доспехи (кроме щитов) сделаны из какого-либо металла, а металлов немало: железо, сталь, серебро, золото, астрил, селенит, гридаль и другие. Есть еще волшебные кольца и амулеты, а также бутылочки для восстановления маны и жизненной силы. Пожалуй, этого более чем достаточно для нормального существования в мире игры.

Подведем краткие итоги нашего сегодняшнего повествования. Перед нами Игра с большой буквы. Здесь есть все практически для любого геймера. Хотите сражений — их более чем достаточно. Хотите торговать и собирать деньги — игра для этого приспособлена. Есть желание поколдовать — нет проблем. Вас интересует сюжет с возможностью выбора — станьте светлым, темным или попытайтесь балансировать между двумя силами. В эту игру можно играть долго, практически до бесконечности, постоянно открывая для себя что-либо новое. Искренне советую ее всем фанатам ролевых игр, а также тем, кто соскучился по старой доброй Elite (в самом деле, чем персонаж — не корабль, миры — не звездные системы, а города — планеты:). Купите — и вы навряд ли пожалеете.

P.S. Всем, кто уже обзавелся игрой, настоятельно советую поставить патч версии 1.2. Дело в том, что чем больше вы играете, тем больше тормозит игра при загрузке локаций. Патч исправляет эти неполадки (а также некоторые сюжетные квесты). Да, патчи бывают двух видов: один просто исправляет ошибки, а второй еще и увеличивает число возможных противников на одной локации до восьми (для истинных бойцов). Качайте с www.buka.ru.

Morgul Angmarsky
Morgul77@tut.by

И снова в космос...



Перечитывая свой гороскоп на этот год, я так и не нашел там никакого подтверждения наметившейся тенденции — обозревать космические стратегии, РПГ-шки и все остальное, так или иначе связанное с неизведанным пространством. Везение, понимаете ли, такое... Радует хоть тот факт, что попадаются не самые худшие вещи, а иногда и просто шедевры. И даже на этот раз удача не изменила — еще одна стоящая гулька, еще одна хвалебная песнь в газете. Не надоело ли? Правильно, в следующий раз буду ругать, даже если будет не за что. А то скажут, мол, добренький стал, с чего бы это вдруг?

Так вот, дело не во мне. Дело в разработчиках, которые в кои-то веки обзавелись нормальными руками и сменили место их произрастания. О конторе Elemental Games я до этого ничего не слышал, так что есть надежда, что эти ребята и родились такими — с нормальными руками, головами и всем остальным, хотя, пожалуй, мне остальное не важно. Те из нас (ну и из вас, конечно), кто жил в восьмидесятых, наверное, помнят такое название, как Elite — бытовала она на ZX Spectrum и ему подобных, хотя мне, к сожалению, с ней познакомиться не довелось. Но читал. Читал и все мечтал встретить что-нибудь похожее, чтоб полную свободу дали и неограниченные возможности. Ну, вот и получил, чего и вам желаю. Есть и полная свобода действий, мыслей, слова, равно как и поведения. Вот нам и неограниченные потенциалы, возможности, альтернативы и прочее. А графика... да кому она нужна? Кому надо это Три-Дэ? Мы от него устали, дайте нам спрайтов, да покрасивее. А для 3D "Гегемония" есть, тут же совсем иное. Эх, совместить бы их, вот была бы штука! Но сие есть невозможно, ибо никакие пни такое не потянут. Да ладно, хватит тут уже бредни разводить, пора бы представлять дебютанта.

Вышло это в 2002 году, однако в мои инквизиторские лапы попало лишь сейчас. Как и всегда, поначалу я был весьма недоволен. В принципе, так бывает со всеми хорошими играми: те, что нравятся с первого мгновения, после приносят одни разочарования — имен называть не буду, а то потом долго икать придется. Первое, что бросается в глаза после создания персонажа — так это нелепая внешность. В 21-ом веке такое уже не допускается. Действительно, это уровень 96-го или седьмого, а то и раньше. Уровень приставочных скроллеров, причем не лучшего качества. Как оказалось, за смешной внешностью скрывалось нечто, способное поразить воображение, причем даже самое воспаленное.

Потрясающая по своим ролевым возможностям игра, в которой слово "линейность" не присутствует нигде и ни под каким видом. Интерактивный, живущий своей жизнью мир, галактика, причем независимо от того, принимаете вы в этой жизни участие или нет. Серьезно, создается впечатление, что эта игра может существовать и без игрока — куча NPC, постоянно совершающих какие-то поступки, принимающих вполне логичные (хоть и не всегда) решения, — и все это даже без нашего ведома. Причем эти NPC — не только наши коллеги-рейнджеры (а именно эту роль нам придется играть), но и космические пираты (каждый со своим именем, характеристиками, кораблем с оборудованием...), и простые торгаши, и дипломаты, и просто пилоты прогулочных лайнеров. Все они адекватно реагируют на ваше появление и вполне спокойно живут и без оного. Под адекватной реакцией понимается не просто банальная атака, а, к примеру, запрос о помощи в борьбе с назойливым пиратом или же просто подсказка, где можно купить какой товар, или призыв отправиться в соседнюю систему мочить клисанов. Клисаны — это враждебная всем и вся раса, невесть для чего и откуда прилетевшая, и сейчас наводящая шухер на всю галактику, постоянно завоевывая целые системы, нещадно уничтожающая всех, кто просто подвернется. Пять рас объединились против них (люди, конечно, тоже есть), и теперь вынашивают планы по выдворению чужаков обратно, туда, откуда пришли.

Я не зря так распрягаю про окружающий мир, ибо он действительно до боли напоминает реальный. Есть пилоты с расовыми предрассудками, атакующие корабли других рас чисто из личных целей. Есть те, кто не постесняется открыть огонь и по своим. Есть хитрюги, никогда не нападающие в одиночку. Есть настоящие воины, а есть и трусы, сразу пытающиеся откупиться от вас, ежели вы вздумали на них напасть. Каждый в этой галактике — личность, хоть этой личности и кот наплакал. Пять параметров, характеризующих пилота, — и у всех они разные по значению, равно как и звания, а комбинации типа корабля и оборудования (в том числе и вооружения), на нем установленного, — так вообще двух одинаковых не найдете. А теперь представьте масштабы — 50 звездных систем, в каждой минимум две обитаемые планеты (иногда и четыре), плюс столько же необитаемых.

На каждой планете отношение к вам может быть разным, в зависимости от того, как к вам относится та или иная раса либо же правительство этой планеты. Уничтожайте мирные корабли, к примеру, фэянцев — и вас возненавидит вся раса, и каждый раз при вашем появлении вблизи их планет оттуда будут взлетать боевые корабли с одной простой целью. А можно просто провести и продать контрабандный товар на планете — и тогда вас будет ненавидеть лишь правительство этой планеты. В общем, отношение людей и нелюдей к вам зависит от глобальности ваших поступков. А вот, например, освободите систему от клисанов или выполните пару трудных заданий на благо какой-нибудь расы — получите медаль, и вас будут на руках качать даже там, где вчера были готовы пристрелить. Героев любят везде. Но это лишь на первый взгляд реакция всех рас на ваши поступки одинаковая. К примеру, те же фэянцы приветствуют любую борьбу с пиратством, в то время как пеленги, наоборот, за своих пиратов горой и даже приветствуют враждебные акты против других рас — фэянцев (хотя правильнее фэяне) и гаальцев. А малоки — те вообще нейтрально относятся ко всему, а люди пиратов недолюбливают, зато злоупотребляют алкоголем.

Про алкоголь я не зря сказал, ведь в любом цивилизованном мире присутствует торговля, и данная галактика не исключение. Весь товар делится на несколько категорий: пища, медикаменты, техника, роскошь, минералы, алкоголь, оружие и наркотики. У некоторых рас определенные виды — это табу, и ввоз/вывоз такого товара испортит отношения с планетой. У пеленгов вообще нет ни на что ограничений, все же остальные расы не терпят наркотики, фэяне и гаальцы — еще и алкоголь, кто-то из них — также и оружие, а малоки, к примеру, запрещают вывозить их "табуретки" — т.е. предметы роскоши. Есть запреты — есть и слабости. Наиболее культурно развитые расы обожают роскошь, люди — выпивку, малоки за бесценок продают оружие. Огромное количество случайных событий влияют на цены на товары. Вот, к примеру, мы прочитали в новостях, что из-за плохой погоды на такой-то планете в такой-то системе был неурожай, население голодает и цены на продовольствие очень высокие. На ближайшей планете закупаемся хлебом и продаем нуждающимся в полтора раза дороже (цены, к сожалению, назначаем не мы). Либо сообщение о гражданской войне где-нибудь-там служит хорошим сигналом для завоза на ту планету партии оружия. В общем, если быть в курсе всего происходящего, можно неплохо заработать. Для облегчения нашего труда умные разработчики (браво, ребята) сделали такую штуку, как памятка о, к примеру, расценках на планете. Просто зайдите в торговую зону, посмотрите на список товаров, кликните иконку закрепки в уголке — и готово, у вас записана вся нужная информация. Купили по дешевке какого-нибудь барахлишка — просмотрели свои памятки (если вы их делали), узнали, где его берут дороже всего, — там и сбыли. Но! На торговле особо не разживешься, мотаться придется много, а разницы в ценах на товар вы нигде не встретите, как бы ни искали. К тому же нужен большой корабль, чтобы не мелочиться — а такой еще купить надо, а чтобы его купить, нужно на него заработать, и — что самое сложное — найти такой корабль в продаже.

Поэтому как еще один источник денег выступают квесты, которые вам дают на планетах. Квесты самые разнообразные — от банальных "отвези это туда-то за такое-то время" до киллерских миссий, а также текстовые квесты — наиболее оригинальная и интересная часть квестовой составляющей. Как правило, такие квесты чем-то похожи на комиксы, где нам описывают текущую ситуацию, и ждут от нас действий, после чего дается ситуация с учетом того, что мы сделали. И, представьте себе, в таком режиме приходилось даже рейды на вражескую базу делать! Ну, чтобы совсем стало ясно, приведу пример: нам сказано, что перед нами, к примеру, пещера, в которой спит огромный зверь и в которой находится вещь, необходимая нам. И на выбор три варианта поведения: попытаться проскользнуть, разбудить зверя либо пойти его погладить. Каждый выбранный вариант ведет к изменению ситуации, причем всегда вернуться назад уже нельзя, если только переиграть квест заново. А большинство квестов можно пройти несколькими способами — причем абсолютно разными. Встречаются также и стандартные загадки и пазлы — но это вы увидите сами, если возьмете игру в руки.



Я неспроста все это рассказывал — ведь в этой игре, после того момента, как нас выпустили с первой, родной, планеты, дальнейшая наша жизнь зависит от нас и только. Можно стать пиратом, грабить мирные суда, ремонтировать корабль и закупать товары и оборудование на пиратских базах (часто встречаются в системах), можно стать торговцем, зарабатывать на жизнь честным путем, а можно быть воякой, громить пиратов, клисанов, собирать протоплазму (остается от клисанов), сдавать ее в центрах рейнджеров, получать очки опыта, повышать рейтинг. Активные боевые действия ведут не только к быстрому выходу их строя вашего корабля и дорогостоящему ремонту — от врагов также остается оборудование, которое можно продать/поставить себе, а клисанское — сдавать в научных базах, где разрабатывают какой-то секретный прибор против них. А за праведные действия на военных базах будут повышать ваш ранг и давать в подарок новое оборудование. Подарки будут делать также жители освобожденных планет и благодарные за выполненную миссию главы правительств, причем весьма полезные подарки. Но основные приобретения будете делать вы сами, в любом магазине на любой планете/базе. Не буду вам объяснять, что и как, — не глупые, разберетесь. Разберетесь и в том, что скорость корабля зависит от его массы (ну, и от двигателя, понятно), что оружие, занимающее меньше места, стоит дороже, что для прыжка в соседнюю систему нужен исправный двигатель и полный топливный бак (на полеты внутри системы топливо не тратится), что дальность прыжка зависит от параметров этих двух устройств, и т.д. Расписывать такой процесс по шагам — это просто глупо, собственно, как и процесс космических боев.

Эта игра — пошаговая, и никакого реал-тайма тут нет. Просто если процесс не требует вашего постоянного вмешательства, он будет протекать без пауз между ходами, и вы, конечно, можете всегда его приостановить, чтобы отдать нужные команды. К примеру, зачем по сто раз тыкать в кнопку "конец хода", просто пролетая из одного конца системы в другой, если достаточно указания конечного пункта и одного нажатия? Вот если кто-то начнет вас атаковать — процесс полета прекратится, и это есть разумно. Так же и с боями. Можно отдать приказ атаковать цель и не отвлекаться, и бой будет продолжаться без пауз до уничтожения цели. А можно вести его и в походовом режиме — как вам захочется.

Очень качественное оформление, хотя диалоги и не озвучены, а вся игра спрайтовая. Но ей подошел бы и даже текстовой режим, потому что настоящей РПГ графика не нужна, тут вся фишка в другом (сами отгадайте в чем). Но даже эти спрайты выглядят очень неплохо, и вообще игра получилась довольно красочная. Хорошая музыка, звук — в общем, сделано очень качественно, серьезных недоработок я не нашел. Единственное, что больше двух раз ее проходить не захочется — похоже, не смогли разработчики найти то самое, что нашли создатели Fallout. Но в любом случае — вещь очень стоящая и весьма интересная, обратите внимание обязательно. Можете просто взять у соседа — даже официальная версия работает без диска.

Диск для обзора предоставлен торговой точкой магазина "Мир Игр" на Немиге

Leviafan, leviafan2002@mail.ru



Трус не играет в футбол!

Несмолкаемый рев трибун, выкрики тренеров, пояснения комментаторов. "Индзаги, пас на Кьезу, удар, Гол!!!" Именно это ждет любого, кто сядет играть в FIFA Soccer 2003.

Компания Electronic Arts давно привыкла выпускать каждый год новые версии своих спортивных игр (тут вам и баскетбол, и хоккей, и, конечно, футбол). Казалось бы, такая политика должна быть порочной и привести к убыткам... Ан нет, со своих спортивных симуляторов фирма собирает немалые прибыли. И это несмотря на то, что реальное число изменений обычно не так уж и велико (ну, подлатают графику, добавят новых игроков, чуть-чуть подправят геймплей — вот и все). Однако интерес к играм от EA не утихает, и мы снова и снова садимся и начинаем вести свою команду к первому месту в чемпионате (или победе в какомнибудь другом турнире). Не так давно дождались мы и новой игры из серии FIFA. Посмотрим, что же на этот раз получилось у разработчиков.

О вступительном ролике сказать просто нечего, так как его роль исполняет показ различных моментов с участием некоторых футболистов, а вот о графике стоит упомянуть сразу же. Графический движок игры особых изменений не претерпел, но вот некоторые добавления радуют. В первую очередь, отрадно видеть, что большинство футболистов стали легко узнаваемыми. Давидс, Роналдо, Индзаги (два штуки) и многие другие приобрели свои характерные черты. Так что приколов (характерных для ранних версий игры), связанных со странным видом известных футболистов, не ждите. Но есть в графическом исполнении новой FIFA и отрицательный момент. Дело в том, что зрители так и остались непонятной расплывчатой массой где-то там, на трибунах. Во время игры лучше на трибуны не смотреть, чтобы не начать плеваться ядом от их "качественного" исполнения.

Музыка в игре не очень завлекательна, а вот озвучка замечательная — мои поздравления. Традиция оформлять матчи в стиле телевизионного показа достойна всяких похвал. Комментаторы (каковых двое) ведут матч очень хорошо, реплики подобраны отлично и выдаются всегда в нужный момент. Комментаторы даже умеют правильно называть фамилии большинства футболистов (во всяком случае, из ведущих футбольных чемпионатов). Благодаря этому создается впечатление присутствия на просмотре матча. Не всем такой подход нравится, но, по-моему, не стоит отходить от него в дальнейшем.

Более того, не только комментарий матчей переносит нас в атмосферу телеэкранов. Само собой, присутствуют повторы (причем с разных ракурсов) и голов, и наиболее интересных моментов игры. Вы всегда сможете насладиться тем, как ваш игрок обходит одного, второго, третьего, наносит удар и... промахивается. А комментаторы не забудут отметить такое событие какой-нибудь репликой (например, "сегодня не его день"). Кстати, понравившиеся вам моменты можно записать и потом посмотреть еще раз (правда, сама система таких просмотров впоследствии не очень удобна из-за относительно долгой загрузки). А изменения в счете игры после забитых голов (вместе с эмблемами команд) отображаются прямо на поле.

Изменения в геймплее также незначительны. Основное, что вы должны учесть (если, конечно, играли в предыдущие игры серии), — это то, что теперь игроки гораздо дальше отпускают от себя мяч, когда его ведут. Результатом становится тот факт, что отобрать мяч у игрока противника (равно как и у вашего) стало намного проще. Зачастую игроки пинают мяч настолько далеко, что даже отсутствует необходимость его отбирать, достаточно просто подбежать поближе, и, таким образом, перехватить без специальных действий. Это, разумеется, ближе к реальной схеме отображения матчей, чем ситуация, когда мяч не отрывается от ноги футболиста вообще, но все равно не слишком приятно (особенно, когда мячик отбирают у вас:).

Искусственный интеллект ваших противников оставляет, мягко говоря, желать лучшего. У команд, управляемых компом, напрочь отсутствует понятие о тактике и комбинационной игре. Какие приемы умеет применять ваш противник? Практически никаких. Так, основной метод доставки мяча к воротам соперничающей стороны (то бишь, к вашим) — пасы на свободных игроков. А нападающие компьютера, когда получают мяч, вообще действуют только одним методом — стараются напролом мчаться в атаку на вратаря, представляя собой легкую мишень для защитников. О том, чтобы разыграть "стеночку", речи просто не идет.

Так обстоит дело на любительском и полупрофессиональном уровнях сложности. Но и дальше ненамного лучше. Футболисты противника начнут иногда финтить, делать вид, что применяют комбинации. Не верьте им — на самом деле все остается так же. Но вот в ситуации, когда для компьютера все плохо (в смысле, он проигрывает), его игроки резко активизируются. Конечно, это не выражается в долгих хитрых перепасовках с целью застать вратаря врасплох, но давление на вас возрастает, игроки противника начинают бегать быстрее и все чаще проводят атаки (пусть даже бессмысленные, но все равно неприятно). Вообще, создается впечатление, что во вторых таймах ваш противник играет практически всегда лучше, чем в первых. Уж не знаю, с чем это связано. Скорее всего, отображается ситуация тренерского "разговора" с подопечными в перерыве.

Название игры в оригинале:
FIFA Soccer 2003
Издатель/Разработчик:
EA/EA Sports
Жанр: *Спортивный симулятор*
Системные требования: *Pentium-II 500 MHz, 64 Mb RAM, 800 Mb Hard Disc Space, Sound Blaster Compatible Sound Card, 16 Mb 3D Video Card*



У ваших игроков есть характеристики, которые позволят определить оптимальный состав на матч. Да-да, вы не только собственноручно управляете футболистами, но и определяете расстановку и состав на матч, а также имеете возможность производить замены (эдакое наличие легких элементов менеджера). Надо сказать, что компьютер обычно ставит для вашего клуба приличный, но не оптимальный состав. Отсюда мораль: стоит сравнить характеристики игроков основного состава и запаса, после чего самому выбрать игровую схему и подобрать под нее игроков. И это действительно несколько помогает. Кстати, стоит иногда обращать внимание и на то, в какой формации выходят на поле футболисты противника. Воспользовавшись слабостями в схеме игры команды противника, можно забить им больше голов, что улучшит ваш итоговый результат.

Не думаю, что вам доставит особую сложность научиться играть в эту игру. Для тех, кто садится играть впервые, лучше всего вначале поставить любительский уровень сложности. В игре есть полезная "фишка" — когда компьютер поймет, что вы достаточно хорошо играете на текущей сложности, он предложит вам ее повысить (это можно сделать и самому). Последуйте его рекомендациям — и вам не удастся заскучать.

А теперь немного о режимах игры. Само собой, существует чемпионат. Вы выбираете один из национальных чемпионатов (по вкусу, хотя их не так уж и много), либо создаете свой. Затем берете какой-либо клуб и проводите игры со всеми другими участниками. Стоит упомянуть, что все клубы, представленные в игре, реально существуют. Игроки в них также реальны (EA, небось, потратила немало денег, но сумела получить лицензии на это дело). Поэтому ваш любимый "Арсенал" или "Лацио" наконец-то получат толкового управителя :). Но не только клубы из основных чемпионатов доступны для выбора. Есть и так называемый "остальной мир". Там собраны отдельные клубы из разнообразных чемпионатов. Но не стоит ждать слишком большого их количества. Естественно, что нет белорусских клубов, — к этому мы уже привыкли, — но вот куда девались российские (хотя бы пара ведущих), непонятно. В то же время есть корейские и словенские команды. Аргументация такого выбора непонятна простому смертному.

Можно организовать турнир кубкового формата ("на вылет"). Есть и такой интересный вариант, как мировой клубный чемпионат, в котором участвуют самые лучшие клубы со всего мира. В общем и целом, подобрать под себя наилучший режим можно всегда. Но и это еще не все. Есть возможность организовать собственную команду с помощью редактора (равно как и собственных игроков). То есть можно воссоздать любой чемпионат по желанию.

Безусловно, одно из самых интересных в FIFA и то, что наличествует возможность сетевой игры. Сетевые баталии — неотъемлемая часть большинства (если не всех) симуляторов от EA Sports. По этой игре проводятся даже мировые чемпионаты, что уже говорит о ее качестве. У нас вы можете ее встретить почти в каждом компьютерном клубе.

Казалось бы, мы имеем дело с обычной реализацией футбола на компьютере. Обыкновенный симулятор с редактором и реальными игроками — ничего особенного. Но на этом дело не исчерпывается. Главное, что есть в игре — сумасшедшая завлекательность, оторваться очень сложно. Вот, с трудом оторвал себя от компьютера, чтобы написать обзор. Закончу — пойду опять гоняться.

Подведем итоги. FIFA Soccer 2003 — добротно сделанный футбольный симулятор. Ни о какой революции в жанре речь не идет (новшества, за редким исключением, замечены не были), но игра вполне достойная. Играть в нее интересно, а главное — на данный момент у конкурентов EA Sports нет ни одной игры, способной соревноваться с данной. А жаль, ведь в свое время были и другие достойные симуляторы, что позволяло нам выбирать игру под себя, например, Kick Off за 1996 и 1997 годы. Но теперь эта серия осталась далеко позади, а многие ее фирменные элементы перекочевали в FIFA. Многие, но отнюдь не все, что расстраивает. Посему покупайте и играйте — FIFA Soccer 2003 этого заслужил (даже учитывая то, что игра занимает два диска). И пусть вашим девизом станет: "вы забьете нам сколько сможете, а мы вам — сколько захотим".

Morgul Angmarsky
Morgul77@tut.by





Post Mortem

Перед началом моего повествования обмолвлюсь, что сам по себе Post Mortem — крайне нелинейный квест и вариантов его прохождения может быть несколько. Я предлагаю вам лишь один из них...

Начинается все с момента, когда вы просыпаетесь в своей постели от кошмара и, одновременно, от стука в дверь. Посетительница — София Блейк, пришедшая с просьбой о расследовании убийства сестры и ее мужа.

Спросите девушку о деталях убийства. София сообщит, что убийца похитил семейную реликвию, с которой путешествовала ее сестра. На прощание София даст вам 500 франков и пообещает столько же за каждый день работы. О ходе расследования вы сможете информировать ее по телефону на визитной карточке.

Прежде чем выйти из дома, позвоните на почту и пошлите телеграмму в Нью-Йорк с просьбой разыскать информацию о Софии Блейк. Идите в спальню и возьмите альбом для зарисовок со стола. В шкафу возьмите фотокамеру. Выходите на улицу.

Войдите в отель "Орфей" и поверните направо в кафе. Поговорите с барменом. Попросите у него бутылку красного вина. Представьтесь как частный детектив и заискивайте перед ним как только можете. Очень скоро выяснится, что в ночь убийства в кафе был незнакомец, который провел вечер, глядя в окно.

Выходите из кафе и идите к администратору за конторкой. Представьтесь страховым агентом. Выясните, что Уайты не выходили из номера в течение всего пребывания в отеле. Также выяснится, что в ночь убийства кто-то спрашивал о номере Уайтов, но Пети ему ничего не сказал. Если повезет и вы расскажете Пети о богатой американской клиентке, то администратор пропустит вас в номер. если нет... ничего страшного. Идите к лестнице наверх и возьмите газету с дивана. Прочитайте статью об убийствах. Выходите из гостиницы и идите в полицию.

Посмотрите видеоролик о мадам Хеллоуин, которая заявляет о пропаже сына и предлагает взятку сержанту Бове. Поговорите с сержантом и представьтесь детективом. Через несколько реплик Гас предложит полицейскому бутылку вина, а взамен получит рапорт об убийстве. Рапорт и все приложенные к нему документы нужно внимательно прочитать. Снова поговорите с Бове, и он скажет, что инспектор не встретится с вами до тех пор, пока у вас не будет портрета убийцы. Кроме того, Бове заикнется о некоем Кауфнере — психоаналитике. Идем к нему.

Кауфнер работает в психушке и любит поговорить. Пообщайтесь с ним и возвращайтесь в отель.

Поговорите с барменом о подозреваемом. В беседе появится еще одно имя — Тео Мале, которого видели с подозреваемым в ночь убийства. Тео любит поиграть в азартные игры в бистро "Аламбик". Кроме того, вам сообщат приметы убийцы: высокий, грузный, черные усы, квадратный подбородок, жуткие глаза, без очков — одним словом, отъявленный негодяй. Есть материал для создания фоторобота...

Возьмите альбом для зарисовок из инвентаря. Теперь выбирайте из четырех меню справа и слева нужные глаза, рот и прочие детали лица в следующем порядке: лоб не трогайте, глаза — один раз вправо, очки — два раза вправо, уши — два раза влево, нос — три раза вправо, усы — один раз влево, губы — шесть раз вправо, подбородок — один раз влево. Портрет готов! Осталось его только нарисовать, нажав на перо под фотороботом.

Покажите рисунок бармену, он должен опознать подозреваемого.

Выходите из кафе и попробуйте подняться по лестнице. Не получается. В холле стоит большущий чемодан, залезайте в него и ждите. Оказавшись на втором этаже, выбирайтесь из чемодана.

Идите по коридору и попытайтесь открыть номера 505 и 507. Осмотрите замок номера 507. Постучите в номер 506 и поговорите с ясновидящей мадам Лосо.

Пора посетить бистро "Аламбик".

Поговорите с Тео Мале и покажите ему портрет подозреваемого. Ой, чего это он так испугался? Ага, вот он — подозреваемый. Ну-ка за ним! Хм... Быстрый дядька, ушел...

Отдохнув и подлечившись, одевайтесь и отправляйтесь обратно в бистро.

Поговорите с владельцем заведения Хуло и попросите у него набор отмычек на время. Он согласится, но взамен вы должны найти пять ошибок, которые совершил художник, подделывая оригинал картины. Каждую ошибку обведите кружком:

1 — в открытом гробу нет мертвеца.

2 — на подделке в верхнем правом углу нет мужчины.

3 — чуть ниже отсутствуют две тарелки на крыше здания.

4 — наверху в центре нет одного столба с колесом наверху.

5 — на центральном щите справа внизу нет креста.

Вот и все! Отдайте картину Хуло и забирайте отмычки.

В гостинице сразу же направляйтесь к номеру 507 и используйте на замок все отмычки по очереди. Нажмите на ручку. Если отмычки шатаются, значит они не на своем месте или не в правильном положении. Добившись, чтобы все отмычки не дергались, открывайте дверь и входите внутрь.

Направляйтесь к камину и посмотрите вниз. На полу лежит кольцо с гравировкой "Любимой Фей". Странно, сестру Софии звали Руби, а не Фей.

Подойдите к кровати и поднимите осколки стекла с пола. Загляните в ванную и обратите внимание на волосы в раковине. Волосы почему-то черные, когда у Руби они красные. Спускайтесь вниз и возле дивана возьмите молоток.

Идите в полицейский участок. Скажите Бове, что у вас есть портрет убийцы. Вас пропустят к инспектору. Поговорите с ним и выясните, что портрет принадлежит детективу Хэллуину. Что же, значит будем говорить с ним.

Подойдите ко второй двери от лестницы и разбейте стекло молотком. Откройте дверь и заходите внутрь. Откройте верхний ящик стола и возьмите почитать какой-нибудь документ. Появится мамаша Хэллоуин с подносом. Пообещайте не причинить ее сыну вреда, и она скажет вам, где он скрывается.





Поднимайтесь наверх и поговорите с Хэллуином. Теперь вы будете играть за Хэллуина, расследующего дело неких Итонов...

Идите к дому Итонов. Попробуйте убедить уборщицу пропустить вас в дом. Не выходит.

Поверните налево и выходите во внутренний дворик. Поднимите баскетбольный мячик и зашвырните его в горшок с цветами на окне.

Уборщица бросит свое ведро и прибежит во двор. Пока она занята, поднимайтесь в квартиру Итонов.

Зайдите в первую дверь справа и откройте шкаф. Внутри находится сейф, но чтобы его открыть, нужен ключ. Выходите и направляйтесь в следующую комнату. Заберите со стола билеты на корабль. Направляйтесь в гостиницу.

Рассмотрите плакат на стене. Слева от плаката на столе заберите письмо Грейси Итон и визитку доктора Кауфнера. Идите в офис доктора. Поговорите с ним. М-да, доктор "колоться" не желает. Отправляйтесь в бистро "Аламбик". Поговорите с Беренис и выясните, что Хуло и Итоны только что уехали в ресторан. Идите в дом Братства.

Попытайтесь войти внутрь. Поговорите с охранником и расспросите его о ресторане "Chez Alexandre", после чего отправляйтесь туда.

Поговорите с администратором и выясните, за каким столиком находятся Итоны и Хуло. Оказывается, они уже уехали в отель Орфей. Бегом туда!

Спрашиваем Пети обо всем подряд, пока он не разъярится окончательно и не пошлет вас подальше. К вам подойдет Мале и предложит встретиться в баре. Идите в бар и сядьте за столик у окна. Посмотрите видео о ночи перед убийством. Оказывается, Хэллуин совсем не убийца — просто не повезло...

Теперь вы снова Макферсон.

На коврике перед входной дверью лежит телеграмма. Прочитайте ее. Оказывается София Блейк вам попросту врала. Звоните лгунье и назначьте встречу в ресторане "Chez Alexandre". В ресторане поговорите с администратором и выясните, за каким столиком находится София. Заставьте ее рассказать вам правду. Только после этого соглашайтесь продолжать расследование.

Отправляйтесь к Итонам. Входите в дом и сразу направляйтесь к плакату на стене. За ним находится ключ. Берите ключ и с его помощью откройте сейф в шкафу. Внутри находится паспорт и кое-какие документы. Прочитайте их.

Идите к доктору Кауфнеру. Психушка закрыта, но нам позарез надо попасть в кабинет доктора. Сохранитесь на всякий случай и делайте следующее.

Сначала идите один раз прямо, затем — налево. Идите до тех пор, пока не увидите маленький коридор, что отходит от главного холла. Идите туда и опустите рычаг на стене. Дверь за вами закроется, зато откроется та, что впереди. Идите до следующего ответвления и повторите процедуру. Проделайте то же самое с остальными рычагами. Теперь возвращайтесь к месту, где начинали путь.

Одна из дверей в центральном проходе теперь открыта. Идите туда и в конце поверните налево. Поднимите рычаг и проделывайте все это до тех пор, пока опять не окажетесь в точке отправления. Теперь обе двери в центральном проходе открыты.





Входите в деревянную дверь в конце прохода. Вот мы и на месте! Для начала со всех книжных полок соберите разноцветные кристаллы. Последний кристалл находится на столике в углу вместе с ожерельем. Заберите и то и другое.

Подойдите к столу Кауфнера, возьмите и прочитайте личный журнал доктора. Откройте золотое яйцо и возьмите голосовой цилиндр. Откройте ящик стола и возьмите журналы Грейси Итон и Де Аллепина.

Направляйтесь в отель. Идите в номер мадам Лосо (507) и используйте голосовой цилиндр на фонографе. Прослушав запись, идите в бистро и поговорите с Бебе на все темы.

Идите в дом Де Аллепина. Используйте кристаллы из офиса Кауфнера на входной двери. Входите. Поднимитесь по лестнице на второй этаж. Осмотрите три витража на стене. Под каждым из них стоит дата. Запишите их: 14 января 1128, 24 июня 1305 и 18 марта 1314. Входите в офис де Аллепина.

На столе лежат документы о финансовом состоянии дел де Аллепина и коробок спичек. Заберите спички и прочитайте документы. Пройдите в другой конец комнаты и возьмите металлическое кольцо с алфавитом с правой полки с книгами. Теперь идите к очередной загадке в виде модели Солнечной системы.

Нужно ввести правильную дату. Дата — одна из тех, что вы недавно записали. Сначала идет год, затем месяц и потом число. Правильная дата откроет потайную дверь слева.

Заходите внутрь склепа. Прежде всего, поверните направо и осмотрите приспособления алхимика. Рядом со склянками лежит монета, которую надо обязательно взять, а также внимательно прочитать находящуюся здесь же формулу для зелья.

Отправляйтесь изучать стены в склепе. На них есть четыре математических квадрата с числами и подписями. Перерисуйте их себе на листок бумаги. Ваша задача: найти магическое число, закодированное в квадрате. Это сумма чисел по диагонали или по вертикали или горизонтали. Займитесь математикой. Выпишите суммы и элементы, им соответствующие, — вода, земля и т.п.

Возвращайтесь к химикатам на столе. Черный порошок — это земля, синий — ветер, зеленый — вода и красный — огонь. На столе лежит пять ложек, в каждую из которых вмешается разное количество порошка. Вспомните полученные суммы и элементы и засыпьте необходимое количество порошка в ампулу над горелкой.

Земля (черный) — 15=10+5

Ветер (синий) — 34=25+5+1+1+1+1

Вода (зеленый) — 175=50+50+50+25

Огонь (красный) — 65=50+15.

Зажгите спичками горелку. Если все правильно, то в инвентаре появится ампула с сиреневым газом.

Идите дальше до столика, на котором лежит книга. Пока не трогайте ее и проходите дальше в склеп.

На столе лежит мертвый хозяин дома. Подойдите к трупу и сфотографируйте его. При желании можете осмотреть гробницы.

Возвращайтесь к загадке с книгой. Прежде всего, возьмите нож справа. Теперь внимательно рассмотрите кольцо с кодом и используйте найденное ранее кольцо с алфавитом. Зажмите все четыре клеммы по сторонам кольца, чтобы активировать загадку.

Слева от вас находится изображение Солнечной системы. Обратите внимание на то, что некоторые планеты отмечены буквами — A-D-N. Поворачивайте кольцо до тех пор, пока сверху не появятся буквы A-D-N, идущие сверху вниз.

Номера слева оставьте пустыми и снова посмотрите на планеты. Обратите внимание на то, что планета "А" находится на первой орбите, а не на пятой. Переверните номера и получите — 5-3-1. Введите эти значения в нижнее кольцо, сверху вниз.

Смотрим ролик.

Оказавшись дома, прочитайте подсунутую под дверь записку, из которой следует, что Софию похитили.

Направляйтесь в дом Братства. Попытайтесь войти, и когда охранник вас не впустит, достаньте ампулу с газом и используйте ее на охранника.

Оттащите тело в гардероб, а сами входите внутрь. Пройдите через церковь, поверните налево и войдите в дверь. Заберите из-под стекла монету, а со стола — книги.

Теперь идите в бистро. Хуло убили. Поговорите с Бебе на все темы и главное — о фреске и копии бюста для Хуло. Покажите Бебе рисунок бюста из квартиры Итонов. Именно этот бюст требует похититель за Софию.

Отыщите в бистро столик со свечами и фотографией Хуло. Возьмите одну из свечей. Подойдите к фреске на стене, осветите ее свечой и нажмите на фреску. Если фреска не осветилась, значит вы не обо всем поговорили с Бебе.

Впрочем, предположим, что все в порядке и перед вами появилась загадка. Вам нужно, используя свет свечи, найти на фреске скрытые рисунки. Когда вы найдете какой-то фрагмент, Гас автоматически зарисует его в альбом.

Водите свечой очень медленно и держите при этом левую кнопку мышки. Когда фрагмент проступит, медленно водите по нему, пока он не появится в альбоме Гаса.

Отыскав все части и буквы, откройте альбом и сложите их в единое целое. Должны получиться ворота с надписью MOLITOR.

Если вы все сделаете правильно, на карте появится новое место — Molitor. Отправляйтесь туда, только сначала посетите офис Хэллуина и заберите с чердака фонарь...

Идите прямо по перрону и спускайтесь по левой лестнице на рельсы. Погуляйте по рельсам. Встретившись с поездом, выбейте плечом дверь слева и...

Чтобы разогнать темноту, включите фонарь. Спускайтесь вниз по лестнице. Отыщите на полках и заберите бюст Бахомета, который так необходим похитителю Софии. Посмотрите на коробку слева и заберите из нее еще один бюст. Попытайтесь всучить у Бебе, какой же бюст настоящий. Не вышло. Ладно, потом разберемся.

Идите в полицию и поговорите с Лебраном. Диалог будет сложный, так что советую заранее сохраниться. Покажите Лебрану все улики, что у вас есть. Инспектор позволит вам поговорить с Хэллуином.

Пора спасать Софию. Направляйтесь в дом де Аллепина, который, собственно, ее и похитил. Теперь сохранитесь и смотрите, что будет дальше.

Вариантов концовки игры — три. Все зависит от того, сколько улик вы насобирали.

Если улик недостаточно, то Гас и Хэллуин погибнут. Если достаточно, то оба останутся живы. Ну, а как все это будет выглядеть, вы увидите сами...

SilentMan
SilentMan@tut.by

PRINCE OF QIN

Ресурсы.

В игре — 4 вида ресурсов. Кожа, кости, дерево и руда. При помощи них Палладин может изготавливать предметы (оружие, защиту и т.д.). Камни можно вставлять в оружие и снаряжение.

Здоровье и ману можно восстановить едой. Они также восстанавливаются во время битвы (быстро) и отдыха (медленно). При получении уровня здоровье и мана восстанавливаются полностью.

Общие замечания.

После обследования карты на ней появляются проходы в другие локации. Некоторые переходы будут до поры закрыты. Перемещаться по карте особенно удобно, если в настройках установить автопаузу после нахождения врага. Перемещаться между исследованными локациями можно при помощи курьерских лошадей.

Есть возможность практически все диалоги решать мирным путем. После драки многие побочные квесты становятся недоступными. Это же происходит и после отказа выполнять то или иное задание.

ГЛАВА 1.
ВОЗВРАЩЕНИЕ В КСИНЬЯНГ.

Поговорить со стариком у входа в деревню Жаокун. Узнать про дороги, ведущие из деревни в другие локации. Узнать про Тигр-рыбу.

Жао Ченг попросит найти идеальный дом. Встретить Жао Киан. После спасения деревни во второй части она может присоединиться к вам.

Принести охотнику противоядие. Узнать про теорию магии 5 элементов. Убить медведя, вернуть топор лесорубу.

Встретить Жао Си. Узнать про два легендарных меча, Ганжианг и Мойе, которые находятся в могиле Правителя Ву в Хикиу. Помочь старухе найти Книгу Рецептов. Если дважды отказаться от вознаграждения, она скажет про меч.

Янчжоу. Присоединяется Конг Ганг (силач). Встретиться с Менг Тианом в тюрьме. Добыть повару в таверне свежие финики.

У плотника. Научиться делать Веревку и Крюк, седло, удочку. За каждую науку надо заплатить 300 золота.

Из Янгжоу идем в Янменский проход (он же перевал Янмен).

В таверне помочь Моду расправиться с наемными убийцами. Принять задание помочь Моду захватить власть. Получить Официальный Документ от чиновника охраны (выход к баракам Гуннов).

Восстановить поступление в колодце у дома Куи Киао. Научиться у торговца шить кожаные плащи.

Найти пещеру, ведущую к Перевалу Янмен с отверстием в виде шпильки в каменной стене при входе.

Курьерский пост Бейди. На курьерском посту можно получить второй документ (для прохождения достаточно одного). Можно обмануть курьера или завалить его.

Префектура Бейди. Продать Охотнику кости волков. На западе локации в пещере убить тигров, освободить дух человека.

Входите в город, предъявив документ (их у вас может быть уже 2).

На почтовой станции от слуги узнать, что Император охотится в Охотничьих Территориях на севере от Кианьянга. Туда надо сходить ночью.

Поговорить с женой Пенг Ю, убедить Пенг Ю бросить пить и вернуться домой.

В таверне помочь хозяину выбить долг. Убедить официанта использовать воду с собственного колодца. Можно присоединить к команде Лиао Йи (маг).

Северные территории. Узнать от лесоруба про пещеру на севере, ведущую на гору. Через пещеру пробраться в палатку Императора. Посмотреть мультик и вернуться в Бейди. Из Бейди идем в Ксиньянг.

Ксиньянг. Получить ключ от черного хода в резиденцию принца у Ле Бо (стоит возле пагоды). Встретиться с Хуан Фенгом — сюжетный квест. У него узнать про странную смерть Императора и про гробницу.

Получить квест на поиск ремесленника. Остальные квесты в Ксиньянге прямого отношения к развитию сюжета не имеют.

Можно через черный ход проникнуть в резиденцию принца и прочитать письмо жены, помочь Мингеру исправить вышивку на шарфе (вышивальщица), помочь девушке убедить отца на свадьбу с Линс, купить винный кувшин для Пингер, получить шпильку (вход в пещеру в Янменском проходе). У старика получить книгу Песен, купить кожаный плащ для слуги.

Йонгксиан. В ломбарде скриптовая сцена с самоцветом. Выяснить, как нефритовый кулон брата попал к девушке.

На холме скриптовая сцена. Юао Юнь кончает жизнь самоубийством. Помочь принцу Юинг Гао. После мультика можно в Ликсиане присоединить Юао Тонг (ведьма).

Помочь парню получить сокровища. Открыть можно любой сундук. В одном сундуке — книга, в другом — золото. При сдаче задания результат одинаковый.

Если помочь ученому передать признание в любви девушке, то позже он даст вам один из семи легендарных мечей.

Ликсиан. Сделать удочку. Взамен старик даст вам шикарный Метеор-арбалет для убийцы.

Притворится отцом девочки.

У крестьянина научиться делать игрушки.

Присоединить Яо Тонг.

Для знахаря отбить у бандитов ценный гриб.

Через Бейди и Янгжоу возвращаемся в деревню Жаокунь.

ГЛАВА 2.
ТРЕБУЕТСЯ ПОМОЩЬ.

Деревня Жаокунь. Помогаем жителям уничтожить захватчиков. После этого может присоединиться Жао Квиан (убийца). Кстати, теперь, когда в команде есть убийца, вам очень пригодится ее навык открывать замки на сундуках. После разговора с охотником и дровосеком получим опыт.

Оставим помощь Моду на потом, тем более, что это не сюжетный квест. Найти жилье отшельника Мастера Гуи Гузи и восстановить деревню. Пройти испытания у Царя Зверей. Отгадать загадки у монстра-людоеда. У старика на выходе получить Фонарь сердца. Пройти в Сад Персиков.

Если выиграть у Мастера Гуи в шахматы, он даст щит Духов и книгу.

Сдать квест старосте о Саде Персиков и Жао Ченгу об Идеальном доме. Закончив формирование команды, можно приступать и к выполнению сюжетных квестов.

Наш путь лежит на восточные равнины, на поиски мастера, который поможет попасть в гробницу и узнать тайну гибели первого Императора. Возвращаемся в Ксиньянг, и оттуда на восток, в Санчуань.

Префектура Санчуань.

Хю Ксун просит вернуть самоцвет, который забрал мясник Ян. Возле пагоды вас научат делать лопату. В пагоде, после победы над странником, последний расскажет, что он украл Шлем Золотого Дракона Первого Императора и спрятал его в колодце возле таверны в деревне Хеджанг. Возле таверны убедите нищего работать — получите опыт. В таверне от пьяницы за 400 золотых можно узнать, что Джин Хай готовит наемников и телохранителей. Если есть необходимость, то сейчас можно присоединить убийцу Яо Тонг. Нужно иметь 6000 золота. Но команда сформирована, а вновь присоединяемые члены никаких уникальных навыков не имеют. Так что выбор за вами.

Лично я никого больше не брал. К концу игры мои персонажи достигли 50-го уровня. И это не предел. Ксун Хуо просит разобраться с соседом. Разберитесь. Получите экспу и славу. На этом исследования этой провинции закончено. Пора двигаться дальше. На юго-западе есть дорога в Ингчуань (Юный город).

Ингчуань. У входа в город верните мальчику деревянный меч. Можно расследовать, почему Ванг Ян попал в тюрьму. Тут замешан его сосед, Ли Дуо, но освободить юношу можно также силой. У кузнеца можно научиться делать деревянный меч. Основным сюжетным квестом здесь будет выполнение задания богатого торговца. У него бандиты требуют фамильные драгоценности и он просит вас о помощи. Для этого идем на гору Ингчулин и устраиваем там разборку.

Гора Ингчулин. На пути в лагерь разбойников помогите знахарю достать растение со скалы. Для этого у вас должны быть веревка и крюк (плотник в Бейди). Взамен он чуть позже даст вам замечательный посох для мага.

У входа в лагерь вас встретят бандиты. Скажите, что вы друг Жанга — и спокойно пройдете в лагерь. В зале собраний вас уже ждут. Вам предложат победить короля бандитов Хан Ченга. Заодно можно положить и всех его сторонников. После победы Король бандитов скажет своим бойцам оставить купца в покое. Жанг Лянг сообщит (если вы у него спросите), что известный человек живет в округе Пейксиан и зовут его Лиу Банг. Если хватит славы, можете присоединить его к команде (маг).

Знахарь выдаст зеленый посох для мага. Уникальное оружие. Дальше можно сразу идти в Пейксиан. С горы Ингчулин есть выход. Но лучше вернуться в Ингчуань и сдать квест богатею, а уж потом идти искать Лиу Банга.

Пейксиан. Расспросить у жителей о Лю Банге и его семье. Хозяйка Таверны расскажет вам его историю. В пагоде встретиться с Ху Ву. Победить его три раза. Он даст неплохой меч. Можно избавить от диких собак прохожего. Для поиска Лю Банга существует как минимум три варианта.

1. У собачника узнать, что Лю Банг в Дангшанских горах.
2. Разговорить китайца в таверне.
3. Сын Лю Банга может сказать вам, где искать отца, если вы купите ему деревянный меч. Теперь пора идти в гости к Лю Бангу.

Гора Дангшан. Старушка в хижине просит найти внука. Вернуть драгоценность лесорубу. Узнать про солнечный лук.

Лагерь повстанцев. В палатке Лю Банга скриптовая сцена. После нее обязательно предупредите Лю Банга, что его ищут войска. Иначе квест не зачтут. У Лю Банга вы узнаете, что человек, которого вы ищете, поехал в Пенченг. Выход в Пенченг как раз там, где вы брали у старика ключи, когда искали мальчику игрушку.

Пенченг. Спасти девушку от медведей. Найти дом Вуджи. Встретить Ксиао Ки. Найти для него железное дерево с Тяньшаня и метеоритное железо из Джиуджанга. Перед этим можно выполнить задание ткачихи. У нее сломался челнок, и его надо купить или изготовить. Здесь поможет плотник.

В таверне вы встречаете Пен Джи. Он пьет вино. В последующем он понадобится. Запомните его.

Перед выходом затарьтесь леками по полной программе у бакалейщика. Далее предстоит серьезная драка.

ТяньШанские горы. Возле таверны стоит старый нищий. Он просит вина. Покупаем его в таверне. Вторая просьба — кувшин Святого вина. Можно сразу купить его у трактирщика. Но интереснее принять у трактирщика задание на поиск фруктового вина обезьян, которое хранится в дуплах деревьев. Вы найдете его на самом западе Империи Квин, в Облачной долине, и до него еще очень далеко.

Железное дерево находится в юго-западном углу карты. Забираем железную деревяшку, или деревянную железку (как кому больше нравится) — и за метеоритом. На ТяньШань мы еще вернемся. И, возможно, не раз.

Джуджанг. Берем кусок метеоритного железа чуть южнее точки входа, если идти из Пенченга.

Начинаем исследовать локацию. Для начала поговорим с Фу Гуем. Он растит дома волка. Что ж, бедному животному не долго осталось мучиться. Соседний дом пуст, а вот в следующем, с синими покрывалами, надо помирить Жи Бо с сыном. В случае удачи получите один из легендарных мечей — Гонбу. Рядом с их домами малыш попросит вас найти своего брата в пещере. Можно возвращаться в Пенченг.

Пенченг. Отдайте железное дерево и кусок метеорита Ксиао Ки и скажите ему, что у вас нет времени ждать. Он предложит взять уже знакомую вам Джинг Вуджи (убийца). Дальше он расскажет про секретный туннель и ремесленника Тиан Ганга. Его нужно найти. Джинг Вуджи можно и не брать. Все, что надо, умеет делать Жао Киан. Покидаем Пенченг.

ГЛАВА 3.
РЕМЕСЛЕННИК ТИАН ГАНГ.

Деревня Хенгшан. Узнаем про кузнеца. Возвращаем ему молот. Узнаем про книгу Тиан Ганга. Идем в пещеру. Находим Тиан Ганга. Он поручит вам принести ему нефритовый кулон от богатого торговца Ву Джи в Хенгшане.

Хенгшан. Спасаем сына Торговца от бандитов. Получаем кулон и книги, возвращаемся к Тианг Гангу. Отдаем нефрит Тиан Гангу. Узнаем про секретный тоннель на горе Лишан.

Для входа в гробницу понадобится Жемчужина золотой жабы, и один из легендарных мечей, способных резать металл, — для победы над механическими чудовищами внутри гробницы. Мечи Gangjiang, Moye, Zhanlu, Taie, Yuchang, Gongbu и Juque.

При выходе из пещеры начинается 4 глава.

Prof

Окончание следует



ПУТЬ ХАКЕРА,
или Как устроить Армагеддон в Liberty City

Каждый рассекающий просторы нашей необъятной Родины на видавшем виды "Запорожце" мечтает о шикарном "Мерседесе". Так и каждый, кто попробовал свои силы и достиг уже кое-каких навыков в освоении небезызвестной GTA3, захочет внести некоторую новизну в уже порядком поднадоевший геймплей.

Тут же возникает законный вопрос: "Каким образом?"

Отвечаю. Вам когда-нибудь хотелось разогнать неторопливый танк до скорости около трехсот километров в час? Хотелось ли вам сделать из пистолета супер-пупер бабахалку, которая разносит всех и вся в радиусе пятидесяти метров? Вам предоставляются чудные возможности для предварения этих желаний в жизнь.

Нашими подопытными кроликами будут машины. Также под угрозу приложения наших очумелых ручек попадут пешеходы и оружие. Хочу предупредить только об одном: перед началом операции сделайте копии редактируемых файлов.

Итак, коллеги, начнем.

Все файлы лежат в одной папке (та папка, куда вы установили GTA3\data), для их открытия нам потребуется только Блокнот (Notepad), входящий в стандартный набор Windows.

Расходный материал.

Надоели банды, открывающие шквальный огонь по вам в случае вашего обнаружения? Тогда эта часть — для вас! Дуем в указанную выше папку и открываем (повторюсь, именно с помощью "Блокнота") файл **pedstats.dat** — это пешеходы. Перед вами предстанут ровные строчки из чисел и букв. Все строчки, помеченные значком "#", являются комментарием и игнорируются игрой. ОБЯЗАТЕЛЬНО сохраняйте столбцы в их первоначальном виде, если не хотите, чтобы игра лишилась кого-нибудь из своих "обитателей".

Вот пояснение к наименованиям столбцов и советы по их использованию:

A (PedStat type name) — имя пешехода. Менять не рекомендуется — могут возникнуть проблемы.

B (Flee distance) — поле зрения. Изменяется от нуля до "сколько надо" и измеряется в метрах. Оптимальные значения — от 15 до 20, но можно и поприкалываться. Я, например, вдоволь поиздевался над "подслеповатым" полицейским, не видящим дальше метра перед собой...

D (Fear) — страх. Изменяется в пределах от 0 до 100. Ставьте 100 для участников банд — и получите зашуганных одуванчиков из воскресной школы, шарахающихся от каждого угла. Поставив 0, на улицу лучше вообще не выходить, а ездить исключительно на танке.

Для нас имеют значения только строчки **STAT_GANG (1-7)**, это банды, и — для ментоненавистников — **STAT_COP**, это полицейские. Остальные строчки отвечают за ненужных нам персонажей. Мы их не трогаем — они нас не трогают. Все по понятиям:)...

Да будет мясо!..

Начинаем делать из бяки конфетку! Редактируем наши любимые предметы (после машин, конечно!) — оружие.

Заглядываем в файл **weapon.dat** и обозреваем знакомые столбики из чисел и букв:

A: Weapon name — название оружия. Опять же, менять не рекомендую.

F: Amount of Ammunition — количество патронов, получаемых при взятии оружия.

G: Damage — повреждения, наносимые оружием. Показывает, сколько хитпойнтов отнимается при попадании.

H: Speed — скорость оружия. Ставим высокое значение для ракетницы и оправдываем название этого материала. Теперь набрать все шесть звездочек Wanted Level дело двух минут.

J: Life span — задержка перед подрывом заряда. Относится к гранатам и, насколько я понимаю, к бомбам, закладываемым в машины. Менять не рекомендую, но...

Тут, как и в предыдущем случае, все помеченное значком "#" является комментарием и игнорируется игрой.



Таксистская левитация

Зеленоглазое такси.

На очереди — боевая раскраска ваших железных коней. В файле **carcols.dat** (или **carcolors.dat**) все до неприличности просто. Тут идет цифровое обозначение цветов:

0 — черный
1 — белый
2 — голубой
3 — ярко-красный
4 — темно-голубой
5 — фиолетовый
6 — желтый
7 — ярко-голубой
8 — светло-голубой
9 — светло-серый

...И оттенков цветов:

от 10 до 20 — оттенки красного
от 21 до 29 — оттенки оранжевого
от 30 до 39 — оттенки желтого
от 40 до 49 — оттенки зеленого
от 50 до 60 — оттенки синего
от 60 до 69 — оттенки фиолетового
от 70 до 79 — оттенки серого

Теперь расшифровываем внутрифайловые записи (нам нужен только конец файла, под заголовком "car"):

fbicar, 0,73 — FBI car, черный и темно-серый цвет.

banshee, 54,1, 14,1 — Banshee, оттенок синего и белый цвет или красный и белый цвет.

Если вы поставите пробел между группами цветов, то получите вариативную раскраску автомобиля.

Какой белорус не любит быстрой езды.

Наконец-то мы подобрались к самому главному!!!

В файле **handling.cfg** находится все для завершающей стадии нашей операции. Все те же столбики из букв и чисел уже начинают мозолить глаза, однако значения букв-наименований столбцов (которых теперь не в пример больше!) изменились. Выяснением их значения сейчас и займемся.

A (vehicle identifier) — название машины в игре. Менять нельзя.

B (fMass) — масса транспортного средства (может весить от 1 кг до 50000 кг). Поставив массу на максимум, вы получите таран, сносящий все на своем пути. Если масса примерно равна 20 кг, машину можно будет без проблем поднять в воздух.

C (Dimensions.x) — ширина указанного средства передвижения (изменяется от 0 до 20 метров), сообщаемая игре. Повторяю, сообщаемая именно игре, а не вам — визуальных изменений в модели нет, а на самом деле они происходят. Помните фильм "ДМБ"? "Товарищ рядовой, видите суслика?" — Нет. — А он есть..."

D (Dimensions.y) — длина машины. Изменяется аналогично C.

E (Dimensions.z) — высота машины. Изменяется аналогично C.

F (CentreOfMass.x) — отклонение центра тяжести от центра машины по ширине. Изменяется в пределах от -10 до 10 метров. Оптимальное значение — 0. Если поставить высокие значения, то от соприкосновения с любым объектом (которым можете быть и вы) машину начинает бешено носить из стороны в сторону.

G (CentreOfMass.y) — отклонение центра тяжести от общего центра по длине машины. Здесь все аналогично F.

H (CentreOfMass.z) — отклонение центра тяжести от общего центра по высоте машины. Здесь все тоже аналогично F. При установке экстремальных значений машина будет подлетать вверх от соприкосновения с любым объектом (повторяю, которым можете быть и вы!).

I (nPercentSubmerged) — погружение машин в воду. У всех машин этот параметр поставлен на значение 70-90, и я бы не советовал его менять. Когда я поставил значение 0, то при влете машины в воду Windows стала устойчиво выдавать мне сообщение о критической ошибке. Так что будьте внимательны и осторожны.

J (fTractionMultiplier) — коэффициент сцепления колес с поверхностью земли. Изменяется в пределах от -2 до 2. Если поставить 0, то сцепления с землей не будет вообще, а при установке больших отрицательных значений машина начнет отскакивать от любых предметов, словно каучуковый мячик.

K (fTractionLoss) — индикатор сцепления колес с землей. Может быть равен 0 или 1. Если поставить 0, то сцепления с землей не будет и машина не поедет.

L (fTractionBias) — при установке 0 передние колеса лишатся сцепления с землей, а если поставить 1 — то задние. Можно использовать дробные значения.

M (TransmissionData.nNumberOf Gears) количество передач у машины. Изменяется от 1 до 5. Однако можно поставить и большие значения. Если поставить 9, то колеса будут находиться над землей и управлять машиной будет невозможно.

N (TransmissionData.fMaxVelocity) — трепещите! Ибо перед вами один из самых главных параметров: СКОРОСТЬ вашей машины. Изменяется он от 5 км\ч до 300 км\ч. Этот столбец обязателен к редактированию. Потому что [Repeat], какой белорус не любит быстрой езды?:)

O (TransmissionData.fEngineAcceleration) — ускорение машины, второй самый главный параметр. Измеряется в миллисекундах в квадрате и может быть равно от 0 до "сколько захочется", лишь бы ширины столбца хватило. Чем более крупное значение выставлено, тем быстрее машина разгоняется до максимальной скорости. Рискните поставить значение в районе 50,0 — и получите экстремальную езду.

P (TransmissionData.nDriveType) — показывает, какие колеса у машины ведущие. Может быть равен 4 (ведущие — все четыре колеса), F (ведущие — передние колеса), и R (ведущие — задние колеса). Сей параметр очень сильно влияет на поведение машины, так что рекомендую для изменения.

Q (TransmissionData.nEngineType) — тип двигателя. Может принимать значение P (бензиновый), D (дизельный) и E (электрический). По моим ощущениям, на поведение машины не влияет.

R (fBrakeDeceleration) — насколько быстро тормозит тачка. Изменяется от 0 до "сколько захочется". Если установить 0, то будет работать только ручной тормоз, но если установить очень большое значение, то машина будет останавливаться почти мгновенно.

S (fBrakeBias) — указывает на колеса, которыми будет тормозить машина. При установке 0 машина тормозит задними колесами, а при установке 1 — передними. Если поставите 0,5, то машина будет тормозить всеми четырьмя колесами.

T (bABS) — система ABS (Anti-Block System). Если поставить 0, то ABS отключена, если 1, то ABS включена. У всех машин этот параметр выставлен на 0. Не сильно влияет на поведение машины, разве что тормозит она легче и без скрипа покрышек.

U (fSteeringLock) — угол поворота колес влево/вправо. Советую ставить не более 80. Если поставить 0, то машина вообще не сможет повернуть. Вывод: ставим 0 для машин силовых служб (POLICE, ENFORCER, FBICAR и т.п.) и не беспокоимся больше ни о чем.


Люди в черном остаются в черном

V (fSuspensionForceLevel) — множитель "подскакивания" машины на буграх и при соприкосновении с различными предметами. При установке 0 колес у машины вообще нет (но каким-то образом она едет!). Установив значение 50, я даже не успел сказать таксисту "Пока!", как тот улетел в космос из-за того, что я просто подошел к такси.

W (fSuspensionDampingLevel) — жесткость подвески. Может принимать значение 0 и 1.

Y (fCollisionDamageMultiplier) — множитель повреждений машины, третий архиважный параметр. Изменяется от 0 до 5. При значении 5 мы получим машину-пятиминутку: корпус разваливается на части от любого прикосновения, а двигатель старается загореться после первой встречи со столбом. Поставив 0, мы получаем танк в чистом виде.

Z (nMonetaryValue) — стоимость машины в игре. Измеряется в условных (уголовных:)) единицах.

AE (front lights) — передние фары. Могут быть 0 (длинными), 1 (маленькими), 2 (большими) и 3 (высокими).

AF (rear lights) — задние фары. Тут все аналогично AE.

Ну, вот и все. Почву для оперативного хирургического вмешательства я подготовил, ну а дальше сами разберетесь. Почему "дальше"? Да просто потому, что однажды вкусивши запретный плод, потом не остановишься. Самые упорные из вас будут создавать собственные модификации. И еще хотелось бы, дабы не быть обвиненным в невнимательности, уточнить, что я описывал только реально важные для нас характеристики. По этой причине я и не описал оставшиеся десять столбцов, отвечающих за анимацию оружия в файле weapon.dat.

Напоследок хотелось бы дать немножко полезной (на мой субъективный взгляд) информации по GTA3. В папку mp3 можно добавить свои mp3-файлы, и они появятся в игре (как еще одно радио) под названием mp3 player. В папке movies есть три видеофайла: логотип Rockstar Games и титры на немецком и английских языках. Их можно заменить своими. Ну, а в папке skins лежат шкурки для вашего героя, *.bmp-файлы, которые можно легко редактировать с помощью любого графического редактора (даже с помощью Paint).

Щербач Кирилл
a.k.a. Sahem



Дети, не пугайтесь с параметром M (TransmissionData.nNumberOfGears)



Hegemonia — разбор полетов

Сие произведение есть небольшой гайд по представленной в прошлом номере игре Hegemonia: Legions of Iron. Как и было обещано, здесь будут представлены наиболее приемлемые тактики развития всех отраслей — военной, экономической, шпионской, а также будут даны ответы на вопросы, вроде "какое оружие лучше исследовать?", плюс несколько советов по прохождению самой кампании, которые я дам, исходя из вопросов, присылаемых мне по почте. Пожалуй, именно с этого и стоит начать.

Кампания

Итак, все вопросы, касающиеся нелинейности в игре. Самый первый — чьи цвета защищать в начале кампании или чем различаются, собственно, кампании за Марс и Землю. Все отличия лишь в первом эпизоде, да и внешности главного героя. Начало кампании за Землю будет попроще, никаких заумных заданий, не будет и больших битв (за исключением, пожалуй, последней в первом эпизоде), зато, играя за Марс, нам сразу поступят приказы, требующие серьезного подхода к выполнению, в частности, придется обшаривать полсистемы в поисках пары-тройки вражеских корветов, причем при помощи лишь допотопных истребителей. И отнюдь немало придется попотеть при финальной атаке на Землю — помните эти два транспорта с камикадзе? Там приходилось держать свои корабли под огнем сразу двух орбитальных станций, причем нельзя было позволить ни одной отвлечься на приближающийся к ней транспорт, приходилось все время маневрировать между ними.

Эпизод второй, самая первая миссия, та самая, где приходилось выбирать один из трех тоннелей. Как было уже сказано, система Бета поначалу непригодна для заселения, непригодна до тех пор, пока мы не исследуем технологию "Улучшенная колонизация", на старте у нас ее нет, так что выбор был между системами Альфа и Гамма (вверху и внизу соответственно). Самый оптимальный выбор — это Альфа, так как там есть пригодная для заселения планета, с хорошим климатом (Океанский) и большого размера, что очень положительно скажется на росте населения и его максимальной численности. В Гамме тоже есть пригодные для жизни планеты, но они будут поменьше и с худшими условиями. Проблем с поиском потерянного корабля быть не должно, он отображается на карте, нужно лишь успеть к нему вовремя. Просто зачите комбинацию Ctrl-S — и будет вам счастье. Пиратская база в Альфе находится справа от вашей колонии, почти на краю системы — проблем с ее уничтожением не будет. Квест с базой "Южный Крест" нужно выполнять обязательно — для этого в самом начале миссии стройте транспортный корабль и сразу отправляйте его в Бету, можно и без эскорта. После сообщения об аварии на "Ю.К." просто подведите его вплотную к базе — и лидер этой базы, Evelyn DeMille, перейдет к вам. Это очень полезный герой, с низкой "зарплатой" и весьма полезными навыками — будущий губернатор на одной из ваших планет. Создавайте колонию в Бета, перебрасывайте туда все войска, потому как Альфа уже прекрасно сможет обходиться и без вас (военная база, построенная в прошлой миссии). Ведь именно на Бету придется главная атака Кариакских кораблей. С пиратами можете особо не церемониться, уничтожив их в самом начале, — пока их планета в недоразвитом состоянии и не способна к массовому производству кораблей. Далее: миссия, в которой нужно отвоевать у Кариакцев Бету и Гамму. При получении сигнала бедствия из Альфы мигом бросайтесь туда. Любой ценой (ну, почти любой) спасите те корветы, которые ведут там бой с чужими. В этой группе корветов находится командир Сакузо, который, в случае его спасения, после присоединиться к вам. Это очень хороший боец, а такие на вес золота. После этого особых проблем с выдворением чужих из наших систем не будет, только следите, чтобы чересчур хитрые зеленокожие не основали втихоря колонию в Солнечной системе, а то однажды я целый час пытался понять, почему миссия не заканчивается — оказалось, что враги обосновались на Меркурии и не подавали никаких признаков жизни.

Миссия, в которой нам дали задание найти родную систему Кариакцев. Тут вся работа ложится на одного шпиона, другие корабли можете и не трогать. Во-первых, всегда берите с собой своего самого лучшего шпиона (я имею в виду корабль) в следующую миссию, не ленитесь. Если вы поступили именно так, то в этой миссии у вас их должно быть два, так как еще одного вам дадут просто так. Так вот, того, что получше, отправьте искать нужную систему, а другого отправьте к Кариакам, в систему Ярбо, пусть ворует у них деньги. Хотя как вариант можно отправить сначала туда обоих шпионов, пока ваша собственная колония не достигнет нужного уровня. Но после этого убедитесь, что у вас исследована технология, дающая защиту в 50% от солнечных лучей. Без этого ваш шпион не переживет полета в системе, где повышенная солнечная активность. Чтобы избежать черной дыры, просто задайте вашему кораблю маршрут в обход. Ваша цель — система Раки, где вашему шпиону следует получить информацию о каждой планете, пока не найдете ту, которую ищете. На этом миссия окончена.

Атака на Ярбо (следующее задание) производится по всем правилам космических сражений — т.е. сначала доводится до ума собственное поселение, колонизируются все пригодные планеты в своей системе (это будет нетрудно, так как кроме уже колонизированной, там только одна планета, причем Земного типа). В это время ваши корабли сторожат выход из тоннеля, разнося на куски всех, кто попытается к вам пробраться. Когда будут созданы (желательно) две орбитальные станции для защиты ваших планет, начинайте атаку. Необходимо быть полностью к ней подготовленным, т.е. максимальное количество крейсеров (другой тип уже неприемлем, а линкоров пока нет), самое лучшее вооружение и оборудование на них (вы должны были уже определиться с типом исследуемого вооружения), чтобы все прошло быстро и гладко. Все время, пока вы готовитесь, ваш шпион должен провести во вражеской системе, воруя у них деньги (если надо), уничтожая орбитальные станции (обязательно все, причем до начала вашей атаки), при возможности — и добывающие базы (нужна информация о системе, чтобы узнать их местоположение). После того, как ваши крейсера захватят почти все планеты системы Ярбо, поступит приказ от начальства следовать в соседнюю систему Панола, якобы помочь силам союзников. Приказ ложный, но выполнять его надо. Для этого берите все(!) ваши корабли, находящиеся в системе Ярбо, подтягивайте их к тоннелю и всей толпой прыгайте в Панолу. Там станет ясно, что все это подстроили враги и вам стоит немедленно вернуться назад. Не спешите. Отправьте назад первыми пару самых слабых ваших кораблей — они погибнут при выходе из тоннеля. После чего отправляйте назад уже весь флот. Погибнут и те, кто остался в Ярбо, поэтому в Панолу должен прыгать весь флот. После добивания противника кариакцы запросят мира, и война на время прекратится.

Эден или Новый Мир? Решать, как всегда, вам. В Эдене находится лучшая планета для колонизации, Гайа большого размера, но также и планета пиратов (давите мгновенно, не дав им очухаться). В системе Новый Мир две больших, хороших планеты, но тогда пираты будут прибывать к вам постоянно, пока не колонизируете Эден и не разберетесь с ними там. Лучше в таком случае лететь именно в Эден. Также там находится неизвестная науке база, атакующая всех, кто к ней приближается (убедитесь в этом сами, отправив туда пару истребителей). После этого с вами в контакт войдет один из лидеров кариакцев, МохрТеп. Он даст вам секретный проект, исследовав который полностью(!), вы сможете приблизиться к неизвестной базе (в частности, нужна технология "Разрушитель системы Солон"). Но делать это нужно на корабле, в котором сидит ваш главный герой, причем не отворачивать, когда по вам откроют огонь. И желательно дождитесь эскорта (три отряда истребителей). Все, путь внутрь базы открыт, и вы получаете несколько уникальных технологий для исследования. Далее: убедитесь в том, что на момент, когда прибудут "гости", ваши колонии уже полностью развиты и имеют орбитальную защиту, причем каждая. Атака Дарзоков отбивается без особых усилий, концентрируйтесь на отдельных кораблях противника, дабы избежать потерь вообще.

Миссия, в которой вам отводится время на покорение двух систем, проходится элементарно. Плюйте на свою колонию (не в буквальном смысле, монитор пачкать не надо), а сразу идите в атаку, но! Вышлите вперед шпиона. Он обязан в кратчайшие сроки получить информацию о вражьей системе с ближайшей планеты, и вы обнаружите орбитальную базу девятого уровня (высшего), охраняющую выход из тоннеля, по которому к супостатам прилетит погостить весь ваш флот. База девятого уровня, атака таковой напрямую грозит смертью половине ваших кораблей, поэтому пусть ваш шпион лично ее уничтожит. И сразу же после этого перебрасывайте туда весь ваш флот и, пока враг не оправился, быстро отвоевывайте одну планету за другой — они все плохо развиты, сопротивления почти не будет. Шпиона же посылайте в следующую систему, пусть сносит там военные базы, чтобы к моменту вторжения вашего флота там уже некому было обороняться. И вместо отведенных девяноста минут вы справитесь за сорок.

Гражданская война Кариакцев. Вам предлагается выбрать, чью сторону занять: официального правительства и атаковать многострадальные Панолу и Ярбо либо же заступиться за МохрТепа и атаковать Раки. Последняя задача кажется легче, но вот тут есть подвох. МохрТеп все равно вас предаст, и все равно его придется уничтожать, все равно придется атаковать Панолу и Ярбо (пожалуй, самая трудная миссия), но уже в следующий раз. Но пока вы не сделали выбор — можете мирно созерцать ход гражданской войны со стороны, лишь изредка побивая чересчур назойливых Дарзоков (кстати, не стесняйтесь воровать технологии у всех подряд). Ввязываться в ход войны нужно лишь тогда, когда вы полностью готовы. Встав под знамена правительства Кариакцев, вы получите две альтернативы для победы — захват всех вражеских колоний либо же уничтожение самого МохрТепа, который время от времени пролетает мимо на своем корвете (опознать его труда не составит). Но вот вся проблема в том, что этот корвет намного быстрее любого вашего корабля и уничтожить его можно, лишь устроив ему настоящую ловушку возле выхода из тоннеля — и то перед этим сохранитесь, враг может повести себя по-разному.

И последнее — финальная миссия. Выполняется тоже с помощью одних шпионов. Просто находите штаб Дарзоков (система Об) и разрушаете его с помощью своего шпиона. Все технологии, улучшающие процесс саботажа, должны быть исследованы, так как скорее всего у вас будет лишь один шанс на уничтожение штаба, главное — его не пропустить.

Шпионаж, технологии, вооружение и корабли

В этом разделе я опишу все, что касается непосредственного оснащения наших боевых судов. Итак, какое же вооружение предпочесть? Тут зависит от расы, за которую вы играете (мультиплейер и не только). К примеру, люди не могут исследовать третью фазу развития квантового вооружения, поэтому от него стоит отказаться.

Протонное вооружение очень мощное, но всю картину портит неточность попадания — даже со всеми наворотами треть выстрелов будет мимо.

Ионное — самое оригинальное, так как имеет стопроцентную точность и мгновенно попадает в цель. Минусом является слабый наносимый урон, но все равно — один из самых перспективных видов вооружения.

Ракеты, на мой взгляд, должны быть исследованы обязательно, причем полностью. Самый дорогой вид, но и самый разрушительный. Если у врага нет систем ECM, то он обречен. Торпеда-Терминатор (самая последняя модификация), установленная на линкоре, способна наносить около 1000 повреждения. Да, тут есть зависимость наносимого повреждения от того, где установлено орудие — так, турели линкора на порядок мощнее, чем крейсера. Но главный минус ракет — низкая скорость полета. Иногда корабль успевает выпустить следующую ракету раньше, чем предыдущая достигнет цели, а если цель, на которую направлена ракета, уничтожена, то ракета самоликвидируется. Таким образом создается впечатление о нелепости ракетного вооружения как такового. Но это лишь до тех пор, пока вы не увидите, к примеру, дуэль ракетного линкора с каким-либо другим.

Вся фишка в том, что не надо мешать ракетные корабли с какими-либо другими в атаке. То есть ракетный и ионный линкоры не должны атаковать одну цель, иначе они будут мешать друг другу. Назначьте им разные цели — и они потрясающе быстро и эффективно справятся с задачей.

Наиболее эффективны ракеты при обороне. Вообще, ракетный линкор — наиболее опасный противник и самое совершенное средство разрушения. Именно на линкоры следует вешать ракетное вооружение, крейсеры (а от них нельзя отказываться даже под конец игры) лучше оборудовать ионным или квантовым (смотря кем играете). Дело в том, что, к примеру, протонный крейсер намного эффективнее, чем протонный линкор. Почему? Так как крейсеров два, то, соответственно, и два бластера можно на них поставить (про турельные забудьте вообще). Пусть эти бластеры слабее, чем на линкоре, но их два и к тому же на каждом крейсере(В) стоит и по две турели — против, правда, пяти на линкоре, но два крейсера могут атаковать в два раза больше целей, чем один линкор (турели, напомню, ведут огонь в автономном режиме, т.е. по кому захотят, даже без приказа). Так что именно за счет двух бластеров и неточности их стрельбы (две попытки лучше, чем одна) протонные и квантовые крейсеры превосходят аналогичные линкоры. Примерно наравне стоят эти классы с ионным вооружением. И лишь ракетный линкор намного превосходит аналогичный крейсер.



См. страницу 30

приставки

Проблемы с Resident Evil Code: Veronica (DC). Застрял в замке. Не могу открыть кейс, найти отмычку, рычаг для пульта управления подъемным мостом, 2 камня, место которых рядом с антиморском. Спас Стива, повидался с Альфрэдом Эшвордом, сходил в комнату с биологическим заражением. Что мне делать?
Отмычку тебе даст спецназовец, который выпустил Клер из камеры, только не забудь захватить лекарство для него (оно находится в лазарете в постройке, недалеко от поместья). Синий камень находится в комнате поместья Эшфордов на втором этаже, которая открывается с помощью золотого ключа. Вставь валик в пианино — и получишь камень. Красный камень ты найдешь за большой картиной в галерее, однако, для этого тебе придется решить головоломку с картинами. Порядок следующий: картина женщины, картина мужчины с двумя детьми, картина юноши, картина мужчины с белой и синей тарелками возле него, картина мужчины, держащего открытую книгу, картина женщины со свечой, стоящей рядом с ним, и большая картина. Ручку ты найдешь в самолете.

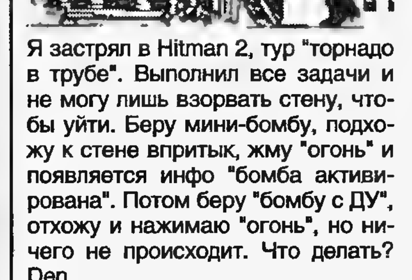
Говорят, что в Code: Veronica можно играть разными персонажами. Так ли это? Если да, то как сделать выбор?
По ходу основной игры ты будешь играть тремя разными персонажами — Крисом и Клер Редфилдами и Стивом Беренсайдом. Переключение между ними происходит по ходу игры. Возможность выбора персонажа присутствует в дополнительной игре при отстреле врагов на время, которая открывается после прохождения основной игры.

Resident Evil: DC (PSone). Дошел до подвала и не знаю, что делать. В кармане лежат красная и синие книги, а в ящике ручки (шестигранник, четырехгранник), зажигалка, два "Мо. Диска".
Вообще-то про это в одном из прошлых номеров писали. Войди в инвентарь, открой книги — и получишь две медали. Поднимись на поверхность к фонтану и используй на него полученные медали — откроется секретный проход в подземную лабораторию Umbrella.

Есть ли на DC игра Final Fantasy? Code(AKI).
Нет.

Есть ли в SPIDER MAN код на все? И какие есть еще части? П.Ваня
Коды смотри в соответствующем разделе. На PSone вышло две игры о Человеке-Пауке: Spider Man и Spider Man 2: Enter Electro.

застрял



Я застрял в Hitman 2, тур "торнадо в трубе". Выполнил все задачи и не могу лишь взорвать стену, чтобы уйти. Беру мини-бомбу, подхожу к стене впритык, жму "огонь" и появляется инфо "бомба активирована". Потом беру "бомбу с ДУ", отхожу и нажимаю "огонь", но ничего не происходит. Что делать? Den.
Все просто как самзнаешьчто: бомбу нужно зарядить (Q), а потом подойти к стене и "уронить" ее. После этого отходи на безопасное расстояние и взрывай детонатором.

Я застрял в игре Spider-man: The Movie. В третьей миссии ("Рождение героя") в большом зале необходимо достать ключ, который находится у одного из бандитов. Минут 20 мочил бандитов, но ключа ни у одного из них не было. Как достать ключ?
Лишь разведу руками и посоветую, если уж "совсем никак", ввести код (в меню Specials): ROMITAS. Это — пропуск уровня. Ставь на паузу и выбирай "Next Level".

No One Live Forever 2. В последней главе ("Судьба острова Хиос") Кейт оказалась на этом самом острове. Вражины лезут и лезут. Кейт разделывается со всеми, кроме Супер-солдат (здоровенные детины такие). Тут и есть проблема: как этих детин привалить (знаю, что надо анти-супер-солдатской сывороткой в них, но куда?)? Все-таки хочется узнать, чем дело закончилось.
После сыворотки они быстро очухиваются, поэтому нужно быстро за разрушенным домом (от него осталась лишь стена да окно:) схватить дробовик. С ним будет веселее — разрывных патронов суперсолдаты не любят.

Mafia. Застрял на миссии 15 "Ты, счастливый ублюдок", на игре 8 (т.е. 15-08). Пробежался по карте, всех перестрелял, а вот этого Сергио Морелло найти так и не смог. Где его искать и что делать?!
Ты имеешь в виду, похоже, конец миссии? Так вот, там нужно перевести ж/д-стрелки так, чтобы цистерна могла вкатиться в здание с закрытыми воротами. Когда стрелки переведешь, вытаскивай из-под колес цистерны башмак. Цистерна поедет, врежется в ворота и будет большой бум. А там уж и Морелло увидишь. Замочить его — раз плюнуть.

В Legend of Kurandy никак не могу перейти мост. У меня есть амулет, письмо.
Пила под столом, в самом начале. Ее нужно дать Герману. После того, как Брэндон сделает амулет, Герман должен бы уже починить мост.

Взял у друга Space Quest IV, прилетаю на вражеском корабле в их здание, иду налево, прилетает какой-то мужик (дозорный) и начинает разговаривать с другим дозорным. Я сажусь в его транспорт, а потом появляется экран защиты от копирования и просит ввести четыре буквы на определенные значки (они изменяются), иначе я не улетаю, т.е. мой герой вылазит из машины и его убивают. Конец, а коды я не знаю. Обыскал все файлы игры (алгоритмы), думал, что хоть какая-нибудь наметка будет, так и не нашел.
http://www.ag.ru/cgi-bin/cheats/cheats.cgi?l=rus&mode=big&cid=1120 — в этом файле, внизу, есть таблица с кодами. Пользуйся.

В Venom: Outbreak дошел до третьего уровня игры (там нужно в каком-то здании искать диски). Все выполнил, но в самом конце говорят — мол, есть еще незараженный ученый и нужно его спасти, и говорят, чтобы я перешел во второй купол. Да только дверь в него не открывается (там еще по бокам мини комнатки с какими-то костюмами). BeV@sS
Ученый на верхнем этаже. Возвращайся к лифту, забирайся в последнюю шахту. В одном из помещений на этом этаже прячется ученый. Забирай его и иди к выходу.

В игре Command&Conquer Renegade в миссии, где нужно взорвать Храм Нод, не могу найти маяк ионной пушки. Vanger.
Нужно лишь вывести из строя все здания на базе (Power Plant — лучше в последнюю очередь). Скажут, что пушка готова; теперь открывай восточные ворота и заходи к обелиску с обратной стороны, а потом дуй ко входу в храм...

кстати...

В №1 за январь 2003 года в рубрике "Вопрос-ответ" один человек хотел узнать, как сделать Keell'a с головой Klesk'a? Отвечаю: запросто, надо только прописать в конфиге set keel/default для туловища и set headmodel klesk/default для головы! **Merlin.**

Хочу поделиться одной хитростью по Diablo II. С ее помощью можно копировать предметы, пробивать дырки и т.п. Сразу оговорюсь, что на слабых машинах все это дело может сильно тормозить. Нужно скопировать сохранения в отдельную папку, затем сделать какого-либо нового персонажа, потом им же сделать хост в мультиплейере и, свернув игру, запустить ее снова. Потом своим нормальным персонажем присоединиться к хосту и передать предметы (можно пробить дырки) новому персонажу, затем выйти и, загрузив резервную копию нормального персонажа, присоединиться к хосту и забрать вещи! **Merlin.**

В рубрике Вопрос\ответ за январь 2003 вы ответили на вопрос по Мафии, что в гонке никак нельзя обмануть компьютера. Это не так! Надо ехать до первого поворота налево. там будет как бы заграждение, надо аккуратно его объехать, чтобы не перевернуться, — будет напечатано wrong way, но, не обращая внимания, едем до тех пор, пока не увидим на экране надпись "точка контроля", и сразу нажимаем 0 на доп. клаве; вы окажетесь на старте, но стоит переехать стартовую линию — и вам засчитают круг. **Chip.**

Fallout. В НКР Джека можно уговорить не взрывать компьютер. Для этого надо иметь бОльшую харизму и заговорить с ним про его жену, подтвердить, что она "дрянь..." и сообщить, что она была бы рада, если бы он взорвал себя вместе с компом. Получите немного опыта. Если приехать в Нью-Рено на машине и перейти в другую часть города, то, вернувшись, вы обнаружите, что машина угнана. Если пойти по следу, найдете угонщиков.

Frank в Enclave не так страшен, как его малюют. Чтобы его легко замочить, надо иметь хорошее оружие (я использовал импульсовку), хорошо прокачанное ручное/энергетическое оружие и неплохой запас суперстимпаков. Стрелять надо Franky в глаза, загружаясь, когда ущерб менее 100, и периодически вкалывая себе стимпаки. Так процесс уничтожения Frank'a становится легким и приятным. **Parkan M.**

В прошлом номере я прочел статью о Фоллауте. Все хорошо, только в нем есть еще много "вкусного", много фишек, о которых не написали. Например такая штука, как подкожная броня — это типа перка, но его может получить любой герой вне зависимости от параметров и уровня, про это мало кто знает, но сейчас это станет достоянием общественности:).

Есть 4 типа Подкожной брони:

1. Подкожная броня (+5%) — норма, взрыв и т.д.
2. Улучшенная подкожная броня (+10%) — норма, взрыв и т.д.
3. Подкожная броня типа "Феникс"(+5%) — огонь, лазер, плазма.
4. Улучшеная подкожная броня типа "Феникс"(+10%) — огонь, лазер, плазма.

Один недостаток: каждый тип ПБ это -1 обаяния (итого: 2), но это не существенно, оно не сильно нужно, ведь торговлю можно и так качнуть, а большая тусовка нам с собой не к чему, правда?

Чтобы ее получить надо:

1. Умение Доктор 80% или более.
2. 4 боевых брони.
3. Около $200000.

В Vault-City, в хранилище на первом уровне (где доктор Трой), лезем в компьютер и скачиваем информацию об этой самой броне, потом идем в пригород Vault-City и чиним АвтоДока, после чего подходим к доктору (должна быть боевая броня) и делаем операцию. Процедуру повторяем 4 раза — и все!

Примечание: операцию делают все доктора (или почти все) в любом городе, но не рекомендую делать в Сан-Франциско — получите всего 5%. **ArmoR.**

soft hard



Есть ли прога, которая воспроизводит расширение .ram, .ra, .rm. Если такая существует, то где ее можно скачать в Инете? Spawn.
http://www.realnetworks.com

Случилось у меня горе. Купил я WINXP Home Edtion с надеждой, что наконец-таки у меня будет стоять надежная и мощная ОС, но вот оно, горе! В принципе, все надежды и мечты оправдались, но она же не поддерживает при играх мерцание экрана 85Гц. Слышал я краем уха, что есть программа, которая может исправить эту проблему, так не могли бы вы дать мне ее адресок?
PowerStrip тебе в помощь — http://www.entechtaiwan.com/ps.htm.

Internet: Можно ли увеличить скорость скачивания файлов из Интернета? (У меня скорость 5 Kb/s). Есть программы для ускорения, но они все похожи, как две капли воды. У меня есть такая — Fresh Download. Скорость не изменилась.
Все эти ускорители — ерунда. Единственное, в WinXP нужно отключить QoS Service, он до 20% канала съедает. А вообще, 5 кб/с — почти максимум скорости, которую можно получить по обычному модему на наших линиях, так что тебе грех жаловаться.

Что это за программа в играх такая: DirectX 8.1, и где ее взять? Что такое DirectX 8.0, Direct 3D — догадываюсь, но лучше знать. Crazy meat.
http://www.microsoft.com/windows/directx/downloads/drx81.asp. Что же это такое? Это набор библиотек, API (т.е. интерфейсов программирования приложений), позволяющий разработчикам с легкостью использовать все средства, предоставляемые оборудованием (видеокартами, звуковыми платами и др.). Таким образом, при использовании DirectX разработчикам игр не нужно каждый раз ломать голову над тем, как реализовать взаимодействие с каждым конкретным типом видео-, аудиокарты и т.п. — всю "черную работу" делает DirectX, а точнее, его основные компоненты — Direct3D (отвечает за работу с 3D-ускорителями и вывод 3D-графики), DirectDraw (2D-графика), DirectSound (работа со звуковыми картами, вывод звука), DirectMusic (музыкальное MIDI сопровождение), DirectInput (работа с джойстиками, штурвалами, рулями), DirectPlay (работа с модемами и сетевыми платами для организации мультиплеерных игр) и другие. Как вы понимаете, если некая игра была написана с использованием библиотек DirectX (а таких сейчас почти 100%), то при отсутствии таковых на данном компьютере она просто не запустится.

Существуют ли проги, которые:
1. Просматривают .DAT-файлы как видео;
Если у .DAT-файла нормальное начало (т.е. header/заголовок соответствует одному из видеокодеков, установленных на машине), то его безо всяких проблем воспримет любой софт, даже какой-нибудь древний Media Player. Если же формат специфический — то нет, конечно. Обычно производители пихают все игровые ресурсы в большие базы-архивы (и дают им иногда расширение .DAT), и у каждого архива обычно свой принцип построения.
2. Разбивают файл на графические и/или звуковые элементы;
Прошу простить мне мою глупость, но я не совсем понял вопроса. Может быть, имелось в виду что-то типа: "Существуют ли универсальные распаковщики игровых ресурсов, позволяющие выдирать из игр музыку/картинки/видео?". Если я правильно понял, что вы имели в виду, то отвечаю: "Нет, универсальных распаковщиков не существует."
3. Генерируют регистрационный код для любой программы. Где их можно найти? *HiMiK*****
Нету таких программ, но есть замечательный сайт http://www.astalavista.box.sk — там можно разжиться практически любым кодом/кряком.

Что такое Virutal CD и как им пользоваться? Расскажите, пожалуйста, поэтапно.
Virtual CD и ее клоны — программы, которые позволяют создавать на компьютере дополнительный "виртуальный" CD-ROM дисковод (при желании их может быть несколько). Представьте себе ситуацию — друг дал вам CD с игрой и просит его обратно, причем игра без вставленного в дисковод CD не запускается. Выход? Попробовать найти "no-CD" патч для игры или сделать виртуальный образ компакт-диска с игрой на своем винчестере. Стоит, однако, отметить, что не все игровые" продуты удастся обмануть таким образом (например, не будут работать игры, защищенные системой StarForce). Интерфейс у программы предельно простой и понятный, и два основных типа действия (создание образа и смена дисков-образов в виртуальном CD) можно с легкостью выполнить практически сразу же. "Поэтапно" ничего расписывать не буду, если возникнут конкретные вопросы — пиши. Кстати, хороший сайт на тему — http://virtual-cdrom.ru.

Решил купить оптическую мышь, но не знаю, какую выбрать. Напишите, пожалуйста, модель (вашу оценку этой модели), цену (приемлемую). Rene.
Очень неплохие оптические мышки у Logitech и Microsoft. Последние, правда, дороже. Что же касается оценки модели, то довольно большое количество оптических мышек я уже обозревал на страницах ВР. Зайти на наш сайт (www.nestor.minsk.by/vr/st-hard.html) — и выбирай сам. Лично мне очень нравится Logitech, вот уж точно — недорого и сердито:). А вообще, просто попробуй прийти на фирму с хорошим выбором оптических мышек. Попроси подключить и поюзать немного пару приемлемых по цене моделей. Оцени положение кисти на мышке (чтобы рука не уставала), удобство нажатия клавиш и перемещения ролика скроллинга. Качественную работу мышки на разных поверхностях (на зеркальную и не надейся:) — и решай сам, тебе с ней работать и играть.

Где можно взять программу Open GL, а то "Дальнобойщики 2" требует.
OpenGL — это не программа, это стандарт. Для его поддержки нужны: а) видеокарта (3D-ускоритель), поддерживающий этот стандарт и б) специальные драйвера (входят в поставку Windows начиная с версии 95OSR2, поставляются также вместе с драйверами видеокарты). Сдается мне, что у тебя проблема именно с пунктом а), то есть с железом. Если уверен, что видеокарта OpenGL поддерживает, то попробуй обновить (установить?;) драйвера.

Как с игры переписать музыку на комп?
Воспользоваться выдиралкой ресурсов Dragon Unpacker 5 (http://drgsoft.free.fr/index.php?page=dup5&language=en#download) или аналогичной. Если не получится — вэлкам ту http://www.igromania.ru/?games+music или http://music.ag.ru (из русскоязычных). Примитивные варианты (записать на магнитофон/микрофон около колонки и потом загнать в компьютер) не рассматриваем;).



Известно ли что-нибудь о сюжете и дате выхода Max Payne 2? [Pipa]
Ничего. Проект если и разрабатывается, то все равно официально не объявлен.

Знаете ли вы что-нибудь о Serious Sam 3?
Идет разработка Serious Sam 2. Игра появится ближе к концу сего года.

Есть ли в Civilization: Play the World наряду с сетевой игрой hot seat?
Разумеется! И даже PBEM (PlayByE-Mail — игра по электронной почте) поддерживается.

Есть ли в Battlefield 1942 сингл-плейер?
Есть. Но по сути это тот же мультиплеер, но с ботами вместо живых соперников.

Как устанавливать трейнер? Я его скачал в директорию игры, распаковал, включил и запустил игру. Жму показанные на таблице клавиши, но ничего не работает.
Может, версия игры не та. Или руки;). Часом не в русификацию играешь? Это может влиять ой как сильно.

Сколько ни играю в RA2, не могу понять, чем отличается обычный Юра от Prime, получаемого засовыванием шпиона в лабораторию врага? SoniC.
Если не ошибаюсь, то Yuri Prime может быть только один (не считая клона), он сильнее, стоит дороже и может использовать mind control на бóльших расстояниях.

Как в TES 3:Morrowind убивать призраков и им подобных (мой меч на них не действует)? Павел aka Kronos
А магией не пробовал?;)

Расскажите что-нибудь об игре, про которую все уже и подзабыли, — "Всеслав Чародей", что с ней, выйдет ли или уже вышла и когда? Кирилл aka Gray.
Не вышла и, боюсь, не выйдет.

Выйдет-ли когда-нибудь в свет Star Wars: Rogue Squadron 2: Rogue Leader. Я слышал, что она существует только в приставочной версии. Выйдет ли она хоть когда-нибудь на PC. Очень бы хотелось в нее поиграть.
Вынужден огорчить — выход игры на иной платформе (кроме GameCu-be) не планируется, по крайней мере, официальный сайт и игровые СМИ по этому поводу молчат. Посему, боюсь, на PC она навряд ли выйдет.

Напечатайте коды к Warcraft II (перевод от СПК (СловоПалитраКод) "Военное ремесло: Под покровом ночи", коды вводятся русскими буквами).
К этой версии нужен специальный патч, без него коды работать не будут. Вместе с патчем идет и список кодов.

Будет ли "Бука" выпускать "Петька и В.И.Ч." четвертую часть?
Точно не известно, но, скорее всего, да. Во всяком случае, фанаты на форумах давно об этом просят. И если это будет не "Бука", то все равно издатели найдутся.

Напишите коды к игре Driver (Водила) и объясните, что такое слалом и как делать поворот на 360° и 180°. Рома.
Лыжный слалом по телевизору видел? То же самое на машине.:) Ну, а развороты делаются при помощи манипулирования ручным тормозом. А вообще, советую тебе поиграть в NFS Porsche Unleashed в режиме карьеры. Там тебе дадут немало уроков по вождению, включая слалом и разворот. Что же касается кодов... Вводи следующие имена в экране результатов:
NJW280172 — Быстрые машины.
WAC271074 — Без полиции.
RUS3L — Режим "бога".
TMR300866 — Кредиты.
ANJW16696 — Начать как находящийся в розыске.

В игре "Дальнобойщики" (версия 6.6 от "1С"), когда я сохраняюсь, меня иногда выкидывает в Windows. Что делать? Как с этим бороться? S@per.
Попробуй проапгрейдить до версии 6.9. Во всяком случае хуже не будет:). Вот ссылка на патч: games.1c.ru/hardtruck_2/files/patches/rnrp0911.exe.

Как в Colin McRae Rally 2.0 открывать новые трассы? С помощью участия в ралли или чемпионате? На обороте коробки диска даны фрагменты игры, и там есть машины, которые не представлены в игре. Как их открыть? Максидром
Для трасс создай нового водителя и введи вместо имени GREATNEWS. Для машин — ALLTHEBUTTONS.

Когда выйдет игра Project IGI 2 и Driver 2 на PC?
Первая должна выйти 14 февраля, а вот Driver 2 на PC мы, скорее всего, не увидим — Infogrames в прошлом году хоть и объявила о начале разработки, но с тех пор о PC-версии ни слова, ни пол-слова...

Я прослышал, что скоро выйдет вторая часть Resident Evil: Обитель зла 2. Когда ожидается появление фильма "Обитель зла 2" ("Resident Evil 2")? Андрей
Если верить Internet Movie DataBase (www.imdb.com), то Resident Evil [2]: Nemesis появится никак не раньше следующего года (2004).

Serious Sam 2: Зачем нужна Serious Bomb и как ее использовать? Что нужно сделать, чтобы надрать пятую точку инопланетным засланцам этой милой бомбочкой? Serious Dibon
Нужно нажать клавишу "0" (ноль). После этого нехитрого действия в некотором радиусе никому надрать пятую точку не получится — она уйдет в небытие, вместе с хозяевами;).

Сколько всего игр во Вселенной Starwars выпустил Дж.Лукас? Алексей
Всего на сайте LucasArts были обнаружены упоминания о 20 играх во вселенной Star Wars. Это Star Wars: X-Wing Alliance (X-Wing + Tie Fighter), SW Shadows Of The Empire, SW Rebellion, SW Rogue Squadron, SW Rebel Assault 2, SW Dark Forces, SW Jedi Knight (Dark Forces II), SW Jedi Knight: Mysteries Of The Sith, SW Force Commander, SW Episode 1: The Phantom Menace, SW Episode 1: Racer, SW Episode 1: Insider`s Guide, SW Behind The Magic, SW Battle For Naboo, SW Galactic Battlegrounds, SW GB: Clone Campaigns, SW Galaxies: An Empire Divided, SW Knights Of The Old Republic, SW Starfighter. В общем, играть вам не переиграть).

Какие игры выйдут по мотивам произведения Толкиена "Властелин колец"? The Lord of the Rings the Fellowship of the Rings я играл, а какие еще?
Были объявлены War Of The Ring, Middle-Earth Online и The Hobbit (GameCube only). Думаю, это только начало...

Играл в LBA (Одиссея Твинсена) в 1-2 части. Первую прошел без труда, а вот над второй пришлось повозиться (не мог перевести карту), прикольная вещь, мне нравится. Я хочу спросить: сколько еще частей? В принципе, их можно делать бесконечно много, так как д-р Фанфрог все время создает себе подобных клонов (во второй части пришлось биться сразу с двумя Фанфрогами). Шарай Максим.
Всего в серии Little Big Adventure две игры: Little Big Adventure [1] и Little Big Adventure 2: Twinsen`s Odyssey.

Когда выйдут "Корсары 2"? Очень их жду...
Был разговор о весне этого года.

ut2003

Какие карты больше всего распространены на чемпах?
DM-Compresed, DM-Curse3-ZE, DM-Oceanic.

С каким максимальным углом обзора (~ fov) можно участвовать?
С тем, который можно выставить через меню.

В каких клубах сейчас можно нормально потренироваться с хорошими игроками на хороших компах?
До этого играли в Катане. Сейчас думают переезжать в Stealt (VIP), V4, V3. Ну, а для того, чтобы поиграть с хорошими игроками, сначала с ними следует договориться. Например, это можно сделать посредством форумов.

Всеми ли расами можно участвовать?
Да! Но играть у нас будут с ТТМ и включенными яркими скинами (а там пока модельки толстых людей).

morrowind

С помощью какого заклинания (где его взять) запихивать души в камни?
Души в камни запихиваются только с помощью заклинания Soul Trap ("Ловушка для души" — в моей русской версии не от "Акеллы"). Колдуешь на цель и убиваешь, пока не прошло время действия заклинания, и если у тебя есть камень нужного качества, душа переместится в него. Ловить души существ с именами (например, Каиус Косадес:) нельзя.

Есть ли моды для "Акеллы" и где их в сети искать?
Поищи в таверне тамриэля, http://ag.ru. Однако предупреждаю сразу: под "Акеллу" сделаны только самые известные официальные плагины.

Где пещера Дро Жирра?
Н-да. Вопрос неточный — неясно, кто тебе эту пещеру дал, зачем она тебе нужна... Насколько я знаю, во время прохождения основной сюжетной линии никаких подобных пещер не надо искать... Расспроси квестодателя.

diablo

Можно ли рассоединять камни (кристаллы), вставленные в предметы?
Никак нельзя.

Diablo II: Можно ли с помощью Horadric Cube делать дырки в вещах (зеленых, желтых, простых)? Если можно, то как. Link.
Только в желтых, т.е. редких (rare) вещах. В куб нужно положить три совершенных черепа (3 perfect skulls), кольцо Stone Of Jordan и вещь, в которой вы хотите пробурить дырку. Больше одной дырки желтым вещам иметь не дозволено.

Что круче: меч с атакой двух рук 17-47 или молот с атакой 30-54?
Молот, конечно. Но меч быстрее бьет и поэтому в некоторых случаях его использование предпочтительнее.

zanzarah

Какие феи самые сильные и как их качать (т.е. какие заклинания для них лучшие)?
Табличку по F1 наблюдал? Если наблюдал, то должен был бы уяснить, что самых сильных фей не бывает. Победить можно, лишь умело комбинируя имеющихся в наличии фей.

Как пользоваться морской ракушкой?
Если подойдешь близко к воде, то в некоторых случаях на тебя нападет водная фея. Ее можно поймать шариком.

Есть ли какие-нибудь коды или секреты?
Пока не замечал.

fallout

Что лучше: M16 или AK47?
Мне больше нравился M16. Но и он не всегда хорош — потом будет оружие куда как получше.

Fallout 2. Где находится эдемский городской комплект?
G.E.C.K.?:) В Vault-13 ("Убежище 13", наверное, в переводе).

Где найти ВИК-продавца?
Он в Den-е ("Логово", "Яма"?..), у работорговцев.

Где в 1-й и 2-й частях Fallout можно нанимать людей (укажите город и этого человека)?
Для удобства я свел данные в таблицу. Пользуйтесь на здоровье.

NPC	Местоположение
FALLOUT 1	
Ian	Shady Sands
Tandi	Raider Camp (Shady Sands)
Dogmeat (пес)	Junktown
Tycho	Junktown
Katja	Boneyard
FALLOUT 2	
Sulik	Klamath
Vic	Den
Miria	Modoc
Davin	Modoc
Cassidy	Vault City
Lenny (ghoul)	Gecko
Marcus (мутант)	Broken Hills
Myron	Stables (New Reno)
Skynet Robot (робот)	Sierra Army Depot
K-9 (робопес)	Navarro
Goris ("коготь смерти")	Vault 13
Cyberdog (пес)	NCR
Dogmeat (пес)	"Cafe Of Broken Dreams"

Возрождение 2: В Городе Убежище мне дали квест отремонтировать реактор в Гекко. Если я его выполню, я стану Гражданином. Когда я захожу в реактор и пробую его починить, компьютер требует какую-то деталь. Где ее взять? В №8'2001 "ВР" сказано, что деталь нужно выторговать у консула и получить ее в магазине. Где этот консул — я весь город облазил?! И нашел только какого-то Проконсула, который дает тест на Гражданство, и сколько я ни пытался, пройти не могу. А также в каком магазине я получу деталь? Дима М.
Проконсул Грегори (Gregory) находится в большой комнате зданий правительства, он даст разрешение на получение деталей у механика. Про покупку не помню. А для прохождения теста нужно иметь высокие Perception, Intelligence и Luck — когда-то был разговор о минимальном значении 9 для каждого из этих параметров.

Fallout 2: Как в токсических пещерах открыть дверь лифта?
Электронными отмычками (electronic lockpicks).

Fallout 2: Что делать после неудачной попытки возвращения Г.Э.К.-а в родную деревню?
Послушай Hakunin-а и направляйся в San Francisco, потом в Navarro и, наконец, в Enclave.

Как в Фоле 2 (я новичок) заставить идти с собой Сулика?
Заплатить за него долг хозяйке или выполнить ее квест (спасти Smiley). Потом поговорить с Суликом, предложить ему путешествовать вместе.

О Fallout 3 что-нибудь слышно?
Ничего нового. Разработчики просят их понять (нет денег и поэтому нет возможности заниматься возрождением Fallout) и обещают обязательно вернуться к эпохальной серии. Только сроки не сообщаются.



The Sims. Иногда симы начинают кашлять, ходят (частенько кашляя) день-два, а потом падают, и появляется такая миленькая табличка, что ваш сим умер. Однако во время этого двухдневного кашля по телефону в "службах" не появляется "врача" или кого-то в этом духе. Как же спасти своего любимого сима? Однажды у моего порога появилась СМЕРТЬ С КОСОЙ!!! Что ЭТО было???
Сим умирает, если не следить за его потребностями. Нельзя давать им падать до минимума. Если ваш сим умер, за ним всегда приходит смерть. Она подходит к умершему симу и начинает колдовать. Для того чтобы попытаться оживить сима, выходите из игры и сохранитесь. Потом снова входите в игру, и если у вас есть еще один жилец в этом доме, подходите им к смерти, кликайте на нее и в появившейся табличке выберите пункт "умолять" (варианты могут быть разными в зависимости от перевода). Если смерть в это время в хорошем расположении духа, то она оживит мертвеца, ну а если нет... Выходите из игры не сохранившись, а потом, зайдя, попытайтесь снова.

Я купил диск с игрой "Арчи Барелл. Дело № 2. Казино Golden Palace" и там перед запуском игры нужно ввести CD-ключ, искал его на коробке, на диске, но нигде не нашел.
Если диск лицензионный, то код написан на декоративной поверхности самого CD, а если нет — ищи код в каком-нибудь текстовом файле или меняй диск на нормальный.

полезные ссылки

Где в Интернете можно скачать фильмы и игры?
На такие глупые вопросы можно было бы и не отвечать, но, судя по их количеству, похоже, придется. Отвечаю раз и навсегда — и больше к этой теме не возвращаюсь.

Зайду издали: дело в том, что трафик (количество переданной/отправленной через Интернет информации) стоит денег. Если обычные пользователи в большинстве своем за трафик не платят (вернее, платят, но косвенно), то для крупных сайтов/провайдеров/организаций трафик стоит немалых денег. Количество альтруистов, готовых платить за исходящий трафик (а в случае перекачки фильмов большими пачками народу трафик будет — ого-го-го) свои кровные, стремится к абсолютному нулю. Разумеется, выкладывается иногда на служебных ftp-шниках видео, но обычно такие ftp долго не живут. Это "у нас". С буржуями посложней. Теоретически, на варезах можно найти если не все, то многое. Однако, нужно знать, где искать, — причем знать очень хорошо. Иначе вам гарантировано "приятное" времяпрепровождение в компании эротических баннеров, миллионов popup-ов, редиректов и пустых обещаний — после часа-полутора таких поисков осознаешь, что проще и лучше бы купить интересующее кино и не мучиться;). Однако, существует и третий вариант — файлообменные сети (вроде KaZaa). Не вдаваясь в подробности, отмечу, что это самый подходящий вариант. Однако, в любом случае, выгоднее будет купить кассету/диск, если доступ в Интернет у вас медленный (модем) и платный.

Есть ли в Беларуси IRC-серверы?
Будешь смеяться, но http://www. irc.by.

На вопросы отвечали:
Meibel
Андрей Егоров
Wren
Николай "Nickky" Щетько,
Волчок Алексей

СУДНЫЙ ДЕНЬ
Часть 2

А зомби здесь тихие... ***С. Карпенко***

Предательство

Лифт поравнялся с уровнем пола, и Барни направился к платформе, на которой он прикончил двоих электриков. Морщась от отвращения, он скинул их трупы в канализационный желоб, чтобы те не мешали ему пододвинуть ящик со взрывчаткой. Калхун напрягся и столкнул ящик вниз, а потом спустился на лифте сам. Вода понесла ящик по направлению к двум жерновам, перемалывающим мусор. Сквозь них Калхун мог пробраться двумя способами: по частям или разрушив жернова. Поскольку первый способ его мало устраивал, Барни выбрал второй.

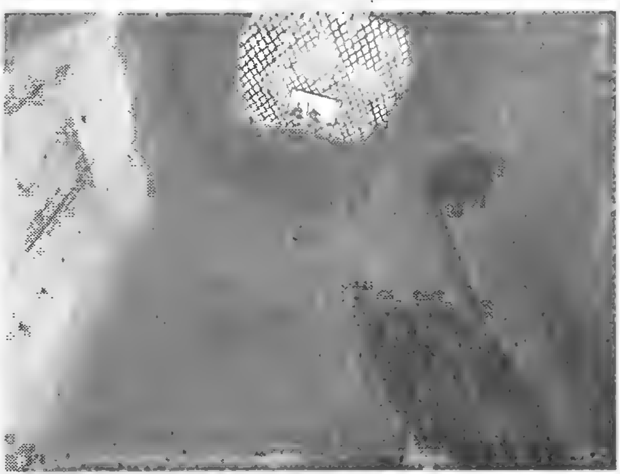
Когда ящик подплыл к жерновам, офицер прицелился и выстрелил несколько раз. Одна из пуль пробила металлический ящик и высекла искру...

От взрыва у охранника заложило уши. Барни увидел образовавшийся проход, который открыл путь к толстой вертикальной трубе, метров десять в диаметре. Калхун проследовал к ней.

Посмотрев наверх, он увидел двух солдат, стоящих на крышке вентиляционного отверстия. Они о чем-то оживленно переговаривались. Барни прислушался:

— Да-а, а эти гражданские не так просты, как кажутся! Зачем нас послали сюда? И почему нас заставляют заниматься этим грязным делом? Что, разве команда Шепарда не может справиться? — и он швырнул вниз тело охранника.

— Ну ладно, давай заканчивать! — сказал другой и сбросил вниз второе мертвое тело.

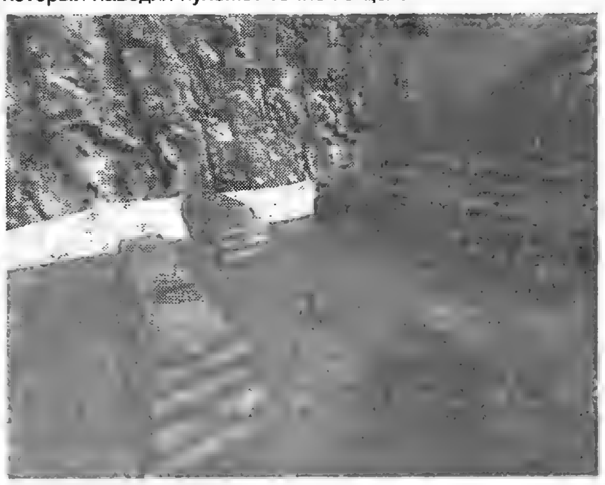


Оправившись от шока, Барни полез вверх по лестнице. Он не очень-то поверил рассказу ученого об отряде солдат-чистильщиков, но сейчас... Сейчас Барни был готов поверить во все, что угодно. Прошел всего час после того, как Калхун вылез из упавшего лифта, как теперь он с дробовиком наперевес бежит к выходу из этой треклятой станции, не чая добраться до нее живым.

Калхун сам не заметил, как добежал до какой-то лестницы. Он посмотрел наверх, туда, куда вела эта лестница. Через шахту проглядывал кусочек чистого Аризонского неба! Мысль оказаться на поверхности была настолько сильной, что Калхун, забыв об осторожности, полез наверх.

Стоило ему выбраться и выпрямиться в полный рост, как послышался писк и звук приводимого в действие механизма. Щит с надписью "Опасно" возле Калхуна прошила очередь пуль, заставив его рухнуть, как подкошенного. Барни оглядел пространство вокруг себя, определяя, где бы мог засесть стрелок. Взгляд его упал на ограждение, наспех сооруженное военными из мешков с бетоном. Оно стояло поперек дороги возле ворот. Барни оказался на небольшом участке дороги в ущелье, которая с одной стороны была закрыта скалами, с другой — воротами. За ограждением стоял армейский грузовик, накрытый тентом, на котором красовалась надпись "Амуниция". Не видя лучшего выхода, Калхун пополз в направлении предполагаемого укрытия стрелка.

Не успел он доползти до ограждения, как его осенило: это же "сторож" — тренога, оборудованная мелкокалиберным шестиствольным пулеметом, тепловизором и датчиком движения. Как только датчик обнаруживал движущийся объект, включался тепловизор, который наводил пулемет точно на цель.



Калхун принял сидячее положение и облокотился о заграждение спиной. К "сторожу" было невозможно подобраться незамеченным. Пулемет вращался во всех направлениях, а обмануть тепловизор невозможно.

И Барни решился на отчаянный маневр: он на мгновение высунулся из-за ограждения, чтобы вычислить положение "сторожа", резко качнулся влево... и замер на мгновение со стволом пулемета между глаз. Время как будто остановилось... Как при замедленном воспроизведении, Калхун услышал шорох спускающегося ударника, звук касания ударника и капсюля пули... шорох поджигающегося пороха...

В следующее мгновение Барни даже не понял, что произошло. Его голова ушла обратно за заграждение, как от резкого удара в челюсть, а каска на сотую долю секунды осталась висеть в воздухе. В шее что-то неприятно хрустнуло, а потом Барни оглушило звуком выстрелов. Каска разлетелась на две части, как будто в нее попал артиллерийский снаряд.

Калхун перехватил дробовик одной рукой, высунул его за ограждение и спустил оба курка. Послышался стук металла об асфальт. Наученный прежним случаем, он решил не рисковать и выстрелил из двух стволов с другой стороны от ограждения. Стук повторился.

Если бы Барни только высунулся за пределы ограждения, то неминуемо бы погиб.

Помедлив, он забрался в кузов грузовика. О, там было на что посмотреть! Ящики с гранатами, тротиловыми пакетами, магазинами для винтовок и гранатами для подствольного гранатомета... Тут было все для небольшой, но очень кровавой войны.

Понимая, что все это унести не сможет, Калхун взял с собой четыре гранаты V90, два магазина для винтовки, две гранаты для подствольного гранатомета и пакет с тротилом.

Понимая, что военные сюда, скорее всего, вернуться, охранник решил подпортить им настроение: взял еще один пакет с тротилом, подложил его под днище грузовика и взвел взрыватель. Как только он нажмет кнопку на пульте управления, который был сейчас у него в руках, грузовик взлетит на воздух вместе со своим содержимым. Так офицер помешает десантникам уничтожать свидетелей.

Он понимал, что этот грузовик — не единственный, что таких грузовиков на "Черной Мессе" десятки, если не сотни. Уничтожив один, Калхун ничему существенно не помешает. Исследовательский центр будет зачищен и впоследствии взорван.

Он не Бог и не Рэмбо, он — прокол пера в точке, с помпой именуемой Временем И Пространством. И пока что у этого прокола пера есть только одна цель — просто выжить...

Барни направился к другим воротам. Судя по надписям, он оказался в секторе D, а у него был доступ в сектор G, то есть в сектор с более высоким уровнем доступа. Значит его пароль должен подойти...

Пароль действительно подошел, и Барни оказался в широком туннеле с высокими сводами. Дождавшись, пока ворота закроются, он нажал на кнопку пульта управления детонатором бомбы. Послышался взрыв и скрежет покореженного металла. Барни проследовал дальше.

Туннель не был прямым, в нескольких местах он поворачивал.

Калхун остановился и прислушался. За очередным поворотом кто-то определенно был. Через равные промежутки времени там вспыхивал и гас красный свет, сопровождаемый щелчками. Калхун выпрыгнул из-за угла, держа в руках пистолет, но стрелять было не в кого. За углом стоял джип, простреляный, словно мишень. Мигал знак аварийной остановки. На пассажирском сиденье сидел убитый ученый, а возле джипа валялся труп охранника.



Барни обошел джип, опасаясь ловушки. Возле руки охранника что-то тускло блеснуло. Офицер наклонился и поднял с земли револьвер "Кольт-Питон", мощное полицейское и армейское оружие. С расстояния сто метров он прошибал армидную каску, такую, как та, что была одета на Калхуне.

Слева от джипа за решеткой с замком расположился люк, ведущий в канализационную систему. "Нет, — подумал Калхун. — Туда я добровольно не полезу. Только в крайнем случае!" и проследовал дальше, держа "Кольт-Питон" в напряженной руке. Возле открытых ворот стояли несколько солдат. Заметив Барни, один из них закричал, чтобы закрывали ворота, и выстрелил по Барни из подствольного гранатомета. К счастью, граната не попала в цель, но десантники все же успели закрыть ворота.

Совершенно без настроения, Калхун отстрелил замок на решетке и полез в канализацию. Где-то за три метра до конца трубы лестница обвалилась, и Барни полетел вниз.

Охранник успел сгруппироваться и приземлился удачно. Удачно, если не считать того, что на него сразу же прыгнул краб-попрыгунчик. Калхун успел поднять револьвер и выстрелить, но тушка монстра налетела на него, и Калхун, ударившись о стену за спиной, получил очередную шишку. Убедившись, что пути назад нет, охранник побрел по канализационным трубам, сейчас, к счастью, безводным. Как сомнамбула, он отстреливал попадающихся на пути монстров — "крокодилов", "электриков", "попрыгунчиков"... Барни казалось, что еще мгновение — и он, обессиленный, свалиться на холодный бетонный пол без чувств.

Очнулся он только тогда, когда перед ним предстала не лучшая картина: проход загораживал завал и полуразрушенная труба вентиляционной системы над ним. Барни уже было сунулся туда, но вдруг вспомнил, что поджидало мужественного лейтенанта Рипли в вентиляционных шахтах космического корабля. Вспомнил он и спецагента Дейла Купера, который, еще будучи бойскаутом, пополз по вентиляционной трубе, чтобы узнать, чем занимаются девочки на уроках гигиены, — и что из этого вышло. Вспомнил, наконец, Алису, прыгнувшую в кроличью нору...

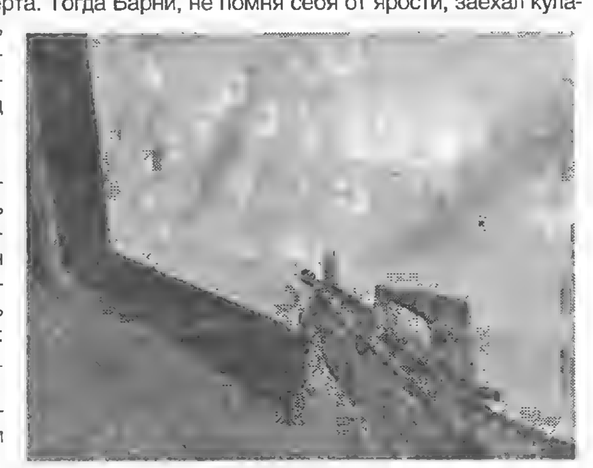
Однако завал разобрать невозможно, так что пришлось решиться: Барни подтянул к трубе ящик, взобрался на него и пролез в отверстие.

"Все бы хорошо, только ползти бы надо головой вперед. А то, стреляя по-ковбойски, с бедра, можно элементарно испортить себе обувь, — подумал Барни. — Шутки шутками, а перевернуться не мешает". Он сгруппировался, перекрутился и пополз вперед. И, видимо, правильно сделал: как только он сунулся за угол, на него налетел "попрыгунчик", но шлем выдержал. К счастью, Барни не пришлось долго ползать по трубам, и выход из этого лабиринта он нашел быстро.

Вылезая из трубы, первое, что он услышал, — выстрелы винтовки: "А что, если это — такой же беглец, как и я? Что, если он отбивается от чего-то? Я должен помочь ему!"

Барни, собрав все свои силы, побежал на звук. Он добежал до угла и, все-таки подчинившись здравому смыслу, осторожно выглянул из-за него. На этот раз Барни повезло — он увидел, как солдаты ожесточенно расстреливают что-то за стеклом. Барни снял с пояса гранату, вырвал чеку, аккуратно снял спусковую скобу и, выждав, кинул гранату над головами наемников. Расчёт оказался верным, и граната, взорвавшись прямо над солдатами, разорвала их в клочья. Калхун подобрал винтовку М4 с подствольным гранатометом М203. К счастью, охранник был одним из лучших стрелков на базе и обожал оружие, и эта винтовка была ему хорошо знакома. Барни решил посмотреть, во что они стреляли. Он осторожно подкрался к окну, держа М4 наготове, резко выпрямился и... Он ожидал увидеть все что угодно, но только не это. За окном в кабинете сидел истекающий кровью Стэн Риардон.

— Господи, что они с тобой сделали?! — сдавленно прошептал Калхун. Он рванул ручку двери — она оказалась заперта. Тогда Барни, не помня себя от ярости, заехал кулаком по стеклу. Оно осыпалось мелкими крошками. Не обращая на них внимания, он запрыгнул в окно и склонился над Стэном.



— Как ты, Стэн?

— Меня слишком тяжело ранили... — каждое слово давалось ему с большим трудом. — Но послушай: ты обязательно должен добраться до доктора Розенберга — только он может вытащить тебя отсюда... Не иди на вокзал: там толпа военных... Прощай... — и он обмяк.

Барни почувствовал, как горло ему сдавили слезы. Стэн был его другом... Был...

Поиски.

Калхун медленно поднялся и до судороги в пальцах сжал рукоять винтовки. Нет, он не уйдет отсюда, пока не убедится, что все наемники на этой чертовой базе мертвы! Он повернулся, сделал шаг вперед и понял, что судьба решила дать ему шанс начать задуманное: дверь распахнулась... А на пороге стоял еще один солдат! Барни вскинул винтовку и снес одной хлесткой очередью ему полчерепа. Десантник даже опомниться не успел. Калхун достал из его винтовки магазин и, обшарив карманы, нашел еще один.

Поднявшись вверх по лестнице на третий этаж, Барни заметил на пятом этаже какое-то движение. Он пригляделся: там стояли три солдата. Один, судя по форме, — офицер, остальные, надо полагать, рядовые. Тут Калхун поступил так же, как при первой встрече, — подкинул им тепленький подарочек в виде гранаты. Предварительно проверив остальные этажи, Барни распахнул единственную незапертую дверь. Распахнул — и замер в ожидании. Но напрасно, никто не появился в проеме. Тогда Калхун зашел в какое-то подсобное помещение. Напротив охранника стоял стеллаж, на котором расположились медицинские комплекты оказания первой помощи. Барни принял аспирин (от обилия обрушившихся событий у него начинала болеть голова) и почти без страха открыл дверь. Очередная подсобка... Калхун не медля открыл следующую дверь. Сейчас он чуть не поплатился за легкомысленность: на стоянке о чем-то переговаривались солдаты. Возле них лежало несколько мертвых ученых. Вот один солдат развернулся и пнул одного в висок ботинком, видимо, чтобы убедиться, что тот мертв.



Одного этого хватило, чтобы глаза Барни налились кровью от вспыхнувшего в нем гнева. Он прицелился и начал стрелять. Наемники оторопели: они не ожидали такой наглости и расслабились. Но когда они поняли, в чем дело, все уже были в Стране Вечной Охоты. Собрав амуницию, Барни уже было направился назад, как из окна с криком вылетел ученый. Калхун заметил солдата, мелькнувшего в окне. Вдруг из окна послышался писк давешней "собачки". Солдат, судя по последовавшим вскоре выстрелам, начал поливать свинцом дождем "собачку", однако писк не прекращался. Он достиг высшей точки и окончился оглушительным взрывом, эдакой акустической бомбой, от которой, казалось, завибрировал воздух. Калхуна отбросило назад, уши заложило, а глаза, казалось, вот-вот вывалятся из орбит. К счастью, этот акустический взрыв длился не более сотой доли секунды, иначе Барни всенепременно бы оглох.

Перспектива попасть на еще один такой "праздник звука" не удовлетворяла Калхуна, и он, отцепив с петли на бронежилете гранату, закинул ее в окно. Бабахнуло сильно, однако это было ничто по сравнению с прошлым взрывом.

Барни взобрался на мусорный бак, ухватился за окно, подтянулся и влез в него. Поблуждав немного по ярко освещенным коридорам, Калхун вышел к двери с надписью "Вокзал". Барни вспомнил предупреждение Стэна, однако решил, что справится. Тем более, что он ожидал опасность, а солдаты — нет. А "предчувствие опасности в любой биологической системе повышает ее выживаемость". Калхун никогда не думал, что придется проверять этот постулат на себе. Но надо же когда-то начинать...

Калхун снял с плеча дробовик и отложил его вместе с винтовкой за дверь. Патроны ко всему своему арсеналу и гранаты он сложил там же, чтобы не мешали. В итоге у него остались только револьвер и пистолет "Беретта". Он рассчитывал на внезапность нападения. Однако, открывая дверь, Барни неловко зацепился за какую-то железяку и загремел ею.

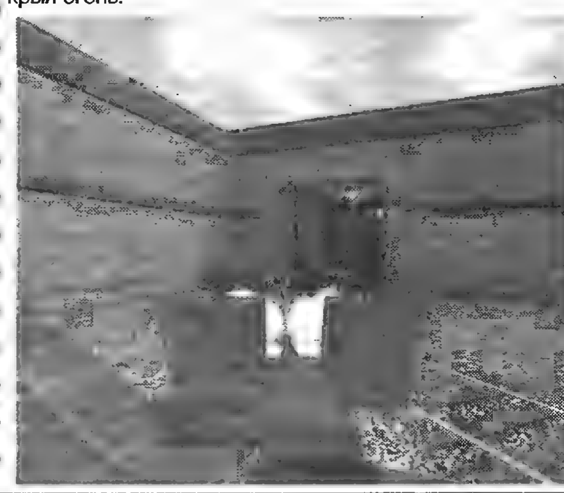
— Поднимай ящик! — послышался крик. Медлить было бы глупо. Калхун выбежал, на бегу снес голову солдату из пистолета и спрятался за ближайшим вагоном. "Как на учениях", — подумал Барни. Он высунулся из-за вагона и увидел, как двое солдат, стоя на грузовой платформе, поднимают ящик без дна, скрывающий что-то. Десантники подняли ящик почти полностью, и Барни увидел пулемет. Он понял, что если они останутся живы, то его шансы на выживание будут равны нулю. Не помогут даже толстые железные стенки вагонов. Не попрешь же на пулемет с пистолетом!

Калхун положил ствол револьвера на левую руку, прицелился и выстрелил солдату, стоящему ближе всего к нему, в основание черепа. Тот неловко качнулся вперед, толкая ящик на своего партнера, и перевалился через пулемет. Другой солдат свалился с платформы под тяжестью ящика и упал на землю. Тяжелый металлический ящик упал на него и послышался хруст костей. Барни подошел к конвульсивно дергающемуся солдату и меланхолично добил его. Потом прислушался. Вроде бы на станции никого не было.

Он решил обследовать станцию. Но только зашел за угол вагона, как почувствовал чей-то пристальный взгляд. Он повернулся направо и... на лестнице, ведущей на крышу вагона, висел солдат. Он ухмылялся, а ствол его винтовки смотрел Калхуну прямо в грудь. Солдат спустил курок тогда, когда Барни начал поднимать руку с револьвером. Медленно, слишком медленно... что-то горячее ударило его в живот и грудь, и он отлетел назад. Однако уже в полете рука с револьвером вылетела вперед, и он нажал на курок. Десантнику снесло верхнюю часть черепа. В глазах у Калхуна потемнело...

...Очнулся он от птичьего крика. Хотел было ощупать живот, однако вместо мягкой ткани рубашки рука наткнулась на что-то твердое и теплое ("Бронежилет!"). И тогда Барни вспомнил, как петел, как выстрелил и как разлетелся череп у солдата, чуть не отправившего его за грань этого мира.

Калхун поднялся и отряхнулся. Потом медленно побрел к своему "тайнику" с оружием. С трудом навешав свой скарб на себя, он пошел обратно на станцию. Вдруг послышался глухой металлический звук. Калхун увидел, что большие железные ворота, на которые был направлен пулемет, откатываются, а за ними стоит несколько десятков солдат. Куда только делась его усталость! Он запрыгнул на платформу с пулеметом, схватился за гашетку и открыл огонь.



Некоторые солдаты просто валились на землю, других разрывало на части, от третьих вообще мало что оставалось... смерть была многолика, но одинаково страшна.

Калхун отпустил гашетку. Все тела были недвижимы. Переступая через трупы, Барни направился в тоннель, из которого пришли эти солдаты. Он почти дошел до конца, как за его спиной послышался взрыв, и взрывной волной Калхуна бросило на землю.

Он осторожно поднял голову. Чуть левее ворот, ведущих на другую сторону тоннеля, на грузовой платформе стоял танк.



Его ствол двигался вниз, нацеливаясь на охранника. Калхун понял, что если он задержится на этом месте еще десяток секунд, то встретится со снарядом. Это его не устраивало. Поэтому он рванул вперед, под платформу, на которой стоял танк. "Ну, что, железный, посмотрим, у кого ствол больше?" — подумал Барни. Он вылез из-под платформы с другой стороны, взобрался на танк. Тут прогремела пушка, и башню закачало так, что Барни повалился на пятую точку. "Злиться, злиться, а вылезти не может — боится", — подумал Калхун. Он вырвал чеку и закинул гранату в щель между корпусом и башней. Теперь следовало по-быстрому уносить ноги, что Калхун и сделал, — он укрылся за товарным вагоном, стоящим в тоннеле.

Бум получился большой. Когда Барни выглянул из-за вагона, покореженные остатки металла и брони медленно кружились в воздухе, будто возомнили себя осенними листьями...

Все шло как угодно, но только не так, как он задумал! Только что доложили, что Гордон Фримен, ученый, сунувший шебаут в спектрограф, смог прорвать оцепление и сейчас, расстреливая все на своем пути, несется, видимо, к большому телепортатору. Что ж, надо будет подготовить этому крепкому орешку ба-а-альшой сюрприз. В виде встречи со свитой Нигилианта на Ксен. Так, мобильник пищит... И — рыком в трубку:

— Алло!

— Сэр! Это командир взвода, который высадился на Мессу. — Тут еще один беглец! Взял с собой какого-то ученого, направляется в неизвестном направлении! Судя по форме — офицер охраны! Что прикажете делать?!

— Как "что"? Поймать, допросить, расстрелять... Ясно?!

— Так точно, сэр!

Черт! Черт! Черт! Еще один зайчик-убегайчик, из-за которого надо будет поднимать на уши еще один взвод!..

— Спасибо за ценную информацию.

— Рад стараться, сэр!

...В это время Калхун методично уничтожал солдат на территории депо. Как только с последним было покончено, охранник отправился на обследование самого депо. Однако его внимание привлекло копошение в одном из вагонов. Барни решил разобраться, что это там такое шевелиться. Он подергал за ручку двери вагона — та легко поддалась. Внутри в дальнем углу сидел какой-то человек в белом халате. Услышав звук открывающейся двери, он лишь поднял голову:

— А вы кто такой?

— Меня зовут Барни Калхун, я офицер охраны... точнее сказать, был им. Сейчас я просто хочу выбраться отсюда.

— С помощью малого телепортатора, что ли?

— Да... Постойте, а вы доктор Розенберг, да?

— Да, я доктор Розенберг! И с сожалением хочу сообщить, что ничего не понимаю из того, что тут происходит!

Тут послышался звук закрываемой двери. Барни обернулся: так и есть, дверь заперта! Ну надо же, подловили, как неопытного котенка! А из-за двери донесся голос:

— Этого ублюдка мы поймали! А как там с Фрименом?

Вдруг Розенберг встал и посмотрел наверх. Калхун тоже поднял голову и увидел вентиляционный люк.

— Мне кажется, если я тебя подсажу, ты сможешь выбраться и застать этих солдат врасплох. Давай попробуем!

Доктор Розенберг встал на одно колено, а на другое положил сложенные руки. Барни без труда взобрался на эту импровизированную лестницу, толкнул люк, вылез наружу и убил трех военных, которые их охраняли, одной гранатой из подствольника. Скучно.

Он осторожно спрыгнул на землю, обошел вагон и выпустил доктора Розенберга.

— Мы должны добраться до лаборатории прототипов! Только оттуда с помощью малого телепортатора мы сможем выбраться! В этом здании, — он кивнул, — есть старый лифт, ведущий в лабораторию. Он в рабочем состоянии, хотя и не используется. Его просто заложили кирпичами.

До лифта добрались без проблем. Ну ладно, почти без проблем — двое глупых солдат попытались преградить им путь. Барни и в одиночку бы с ними разобрался, а имея помощника с дробовиком в лице доктора Розенберга — и подавно.

Гораздо веселее стало, когда инфракрасный сканер, открывающий дверь, не сработал с первого раза. Но, слава Элвису, дверь открылась, и они проникли в комплекс со странным названием "Лямбда".

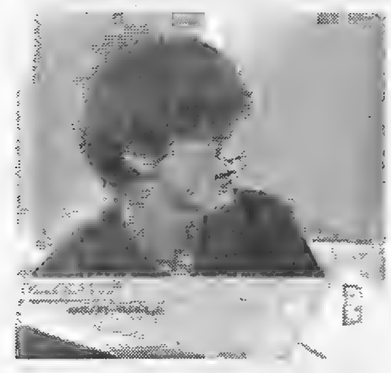
Окончание следует

Щербач Кирилл a.k.a. Sahem
chikotlio@tut.by

NEWS NEWS NEWS

Fatal1ty и магия цифр
Господин Джонатан "Fatal1ty" Вендел появится на MTV в программе True Life. Наконец-то стала известна точная дата этого события — 13 марта этого года, а сам выпуск будет называться "True Life: I'm A Gamer". Ждем-с?..

Polosatiy и Nast1k на НТВ
13 ноября 2002 года ASUSIc58*Polosatiy принимал участие в записи эфира ток-шоу "Принцип Домино" канала НТВ. Тема ток-шоу — "Интернет-поколение" (дискуссия о новом поколении и WWW). Оппоненты Полосатого: Сергей Кузнецов — сетевой журналист, Оксана Матвейчук — веб-дизайнер (ныне ушла в монахини, и это не шутка!), Лев Новоженов — один из ведущих НТВ, Колесников Сергей — депутат ГосДумы, возглавляет комитет здравоохранения и считает, что нужно принять законы о цензуре и лимитированном времени для молодежи в Интернете.



И вот 20 января нам показали этот эфир в 15:35 по московскому времени. Если вы не смогли посмотреть это по телефизору, то не огорчайтесь — запись программы уже можно найти в Интернете на сайте http://new.allgames.com.ua/. Можно скачать видео и посмотреть, а можно просто скачать звуковой трек и всю программу послушать.

Чемпионат в московском клубе CyberRealm
Примечателен этот чемпионат тем, что на него съездила одна из сильнейших белорусских команд — Tarantul (T21). Закончился для нее чемпионат не лучшим образом: она вылетела, не дойдя до призовой тройки всего одного шага.

Итоговые результаты таковы:
1 место eXiles
2 место Random
3 место forze

Counter-Strike 1.6 Beta
Совсем недавно свет увидела бета самой популярной в компьютерных клубах игры — Counter Strike 1.6. Если у вас есть желание, то можете попробовать ее закачать. Чуть ниже расписано то, как это можно сделать:

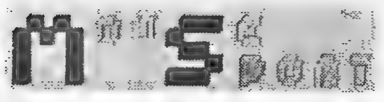
Сначала необходимо скачать Steam 2.0, потом проинсталлировать его, скачать этот кэш с сервера ftp.scpsoftware.net, используя

```
username: cstrike
password: steamed
```

или взять у кого-либо и засунуть его (при этом сделать unzip) в C:\Program Files\Steam\SteamCache\Counter-Strike. Разжимаясь, он займет около 400 метров.

Потом нужно залезть в инет и запустить Steam, залогиниться на сервер, создав свой аккаунт 3 кликами (баги) и вперед: выбрать в меню Counter Strike, дальше он начнет что-то делать, и, по идее, запустится игра, может, раза с 10 (баги, все баги). И вперед: можно коннектиться на сервера забугорные, если, конечно, связь позволяет, или самому сервак сделать, предварительно дав своим знаком IP сервера.

MouseSport*Archange1





Чемпионат Galaxy Cup 2003 Q3 4x4 в клубе "Галактика"

В настоящее время интерес к TDM составляющей Quake 3: Arena стал как-то незаметно утихать. А виной тому малое внимание со стороны организаторов турниров — практически все прошедшие чемпионаты были дуэльными и даже номинация 2x2 нигде не фигурировала. Белорусская Федерация Компьютерного Спорта также решила в качестве формата Quake 3 на кубке Федерации выбрать дуэли. Но, к счастью, для многих поклонников TDM`а ситуация меняется, и турнир Galaxy Cup 2003, прошедший под эгидой Белорусской Федерации Компьютерного Спорта, основание которой поддержали Министерство спорта и туризма, Министерство информации, Министерство образования, Белорусский государственный университет, Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники, в компьютерном клубе "Галактика" 19 января 2003 года тому ярчайшее подтверждение.

Перед чемпионатом
В первую очередь нужно отметить одну из главных заслуг данного чемпионата: собрались все лучшие TDM команды Минска. Без всяких преувеличений этот турнир можно считать состязанием за право носить громкий титул — "Лучший тимплейный клан Беларуси". Далее предлагаю вам список команд, принявших участие в турнире:

1. DeadHead
2. QuadTeam
3. tRainspotting
4. Enclave
5. Uranium
6. OFF
7. Olimpic-1
8. SC
9. Cyberfight.by (c58.by)
10. Tornado
11. Olimpic-2
12. Optim.E
13. Un-n
14. Dantai
15. EXE

Из явных фаворитов я с уверенностью могу выделить клан tR (taran2L, satur9, Kiva, Legres) и c58.by (c58.Keeper, c58.MadMouse, c58.Ripper, v4-Immortal). Хотя c58.by — это, прежде всего, клан дуэлянтов, но, тем не менее, от них многие ожидали высоких результатов, несмотря на то, что клан в последнее время мало уделял внимания тимплею, чего не скажешь о tR, которые, наоборот, прилагают все усилия на тренировку 4x4.

Чемпионат начался примерно в 10 часов утра. Но уже в 9 часов возле клуба "Галактика" было полно команд, которые ожидали начала действа.

В правилах, кстати говоря, оговаривался один момент: если команда набирает разрыв в 50 фрагов, то эта команда досрочно выигрывает данную игру. Это очень помогало отсеивать откровенно слабые команды, чтобы весь процесс не затягивался слишком долго. Игрались следующие карты: **pro-q3dm6, q3dm7, cpm4, ospdm5, ospdm6**. Причем уже на третьем круге играли до двух побед.

Также хочу отметить, что проведение чемпионатов у нас в республике начинает выходить на качественно новый уровень. На этот раз команде Киберспортивного Портала MouseSport в составе меня, MS*Archange1`a, qtlwhistler`a, qtlsuicidal`a удалось совместно с руководством клуба "Галактика" провести прямой он-лайн репортаж чемпионата на сайте http://mousesport.aichyna.com, а также на сайте http://www.gamezona.com/ благодаря имеющемуся в клубе Интернету. Что ни говори, а приятно, когда таким вещам начинают придавать большее внимание.

Ход чемпионата
Наконец действо началось! Результаты первого круга оказались очень и очень интересными:

DH def QT @ ospdm5
tR def En @ ospdm5 (досрочная победа — 50 фрагов разрыв)
Uranium def OFF @ cpm4 (досрочная победа)
Olimpic-1 def SC @ dm7 (досрочная победа)
c58.by LOSE **Tornado** @ dm7
Olimpic-2 def Optim.E
EXE lose **Dantai** @ dm6
Un-n прошли в следующий тур без игры (им не нашлось пары)

Как видите, одни из фаворитов чемпионата — клан tRainspotting (далее — tR) прошли во второй тур без особых проблем, победив досрочно. А вот ветеранам белорусского Quake — DH`ам — пришлось изрядно попотеть. Они выиграли с разрывом всего лишь в 5 фрагов у команды QuadTeam на **ospdm5**, причем игра шла с многократным перехватом инициативы, и я думал, что QT сможет-таки вырвать победу у DH, но не хватило совсем чуть-чуть. А ведь qtlwhistler так зажигал тогда... Но настоящей неожиданностью стал проигрыш c58.by команде Tornado (matroskin, hitman, el, korbetz). Скажу честно — я не думал, что увижу c58.by в лузерах. Но нужно признать и другое: это на них подействовало весьма отрезвляюще, и игра у c58.by пошла по нарастающей.

Далее tR относительно легко пробрались к виннерскому финалу, не встречая надлежащего сопротивления. Сначала они сыграли с Uranium, затем с DH и в финале виннеров встретились с обидчиками c58.by — Tornado. Нужно отметить весьма слаженную и яркую игру tR. Парни не зря носят титул лучшего тимплейного клана Беларуси. И отправить в лузера обидчиков c58.by — команду Tornado — также не стало непреодолимой задачей.

C58.by же пришлось проходить через тернистую дорогу лузеров, расчищая себе путь от обгорелых тушек оппонентов. Они играли буквально не вставая из-за компьютеров, пробиваясь к суперфиналу. По очереди выигрывая у команд, попавших в лузера, они, наконец, натыкаются на DH. Мой прогноз касательно этой встречи был не в пользу c58.by, но команда киберфайта все же собралась, и в итоге, проиграв одну игру, в напряженной борьбе вырвала победу у DH.

c58.by def DH 2:1 @ prodm6, ospdm5, cpm4

Далее следует игра с EN:

c58.by def EN 2:0 @ dm7, prodm6

Ну, а потом предстояло взять реванш у Tornado, которых в лузера благополучно "скинули" tR. Играть реванш всегда тяжелее для той команды, которая в предыдущий раз уже взяла победу: противник уже знает основные принципы твоей игры, стратегию, твой личный скилл и проч. Поэтому результаты встречи c58.by vs Tornado не стали неожиданными, хотя нужно отдать должное команде Tornado — играли они достойно как в первой встрече, так и в нынешней:

c58.by def Tornado 2:0 @ ospdm6, prodm6

В финале встретились tR и c58.by. tR`ам предстояло отстоять за собой титул лучшего тимплейного клана Беларуси. Интерес к финалу был просто неимоверный. И вот как развивались события.

Сначала игралась карта ospdm5. Уже с самого начала команда c58.by повела в счете. Но tR действовали весьма слаженно и контролировали нужные рулезы. Постепенно разрыв стал сокращаться. Примерно к середине игры tR сравняли счет, а затем и вовсе начали уходить в отрыв. C58.by еще даже умудрялись захватывать преимущество, но tR все равно стабильно выходили вперед. Итого — победа tR на этой карте.

Далее предстояло сразиться на pro-q3dm6. На мой взгляд, на этой карте c58.by играют лучше всего (это только мое субъективное мнение), поэтому результат вполне закономерен: tR проигрывают эту игру, хотя разрыв был не таким уж и большим.

И вот решающая игра чемпионата на cpm4. Очень и очень напряженная игра с перехватом инициативы. Почти на протяжении всей игры нельзя было сказать точно, кто же в большей или в меньшей степени контролирует карту. Но, тем не менее, слаженная игра клана tRainspotting дает о себе знать, и tR уходят в отрыв, а дальше заканчивается время игры, и tR`ы оставляют за собой титул лучшего типлейного клана Беларуси. GG.

Особенно хочется отметить игру taran2L`a, который в этот вечер смог показать действительно высший класс в плане игры. Но ни в коем случае нельзя забывать и про остальных игроков команды: Kiva.tR, Legres.tR, Satur9.tR. В первую очередь превосходно сыграла вся команда.

О проведении и организации чемпионата можно сказать только хорошие слова. Никаких серьезных проволочек не было, и игры не затянулись до поздней ночи, как это часто бывает, благодаря большому количеству компьютеров в клубе, т.е. одновременно могло играть большое количество команд.

Итог всего чемпионата таков. TOP6 Беларуси, команды и составы. Их надо знать в лицо:

1) **tRainspotting** (satur9, bratok, taran2L, legres)
2) **cyberfight.by** (keep3r, ripper, madmouse, immortal)
3) **Tornado** (matroskin, hitman, el, korbetz)
4) **Enclave** (alpha, beast, KOHb, fly)
5-6) **quadteam** (whistler, suicidal, jazva, curic)
5-6) **deadhead** (buZta, olzah, reactah, mdl)

Итоги
Чемпионат показал, что уровень игры наших киберспортсменов держится на стабильно высоком уровне. Насколько же этот уровень высок для зарубежья — уже другой вопрос, который я поднимал на страницах "Виртуалки". Ну, а нам остается только подождать результатов Asus Open Q3 2x2, куда уже наверняка поедут не только tR (2 состава), но и c58.by (2 состава), а также tmp.by (1 состав). Приятно, что Белорусская Федерация Компьютерного Спорта не оставляет без внимания такую дисциплину, как Q3. Вдвойне приятно, что Федерация не собирается ее оставлять и в будущем. В частности, на предстоящей 10-ой международной специализированной выставке и конгрессе TIBO 2003 Q3 также не будет обделен вниманием, равно как и все те игры, за продвижение которых взялась Белорусская Федерация Компьютерного Спорта. Повлиять на список игр, которые будут представлены на выставке, могут все желающие, проголосовав на сайте Белорусской Федерации Компьютерного Спорта — **http://www.fcs.by.**

Бурдыко Алексей aka MSIKnesltR

Огромное спасибо DH.buzta (http://moppaz.tk) за предоставленные фотографии с чемпионата



мнение

Сказ про места чудесные

Для обыкновенных людей геймеры — существа удивительные и крайне непонятные. Мало того, что гробят столько драгоценного времени, сидя перед компьютером и "гоняя по экранчику каких-то зверюшек", мало того, что портят зрение, зарабатывают скалеоз в спину и геморрой сами-знаете-куда, но еще и ни за что не про что просаживают деньги килограммами. Хотя нет, кубометрами:). Это в самом деле достойно удивления. На личном опыте знаю — все мои далекие от всяческих компьютерных дел знакомые (ну и родственники и родители!) делают большие и круглые глаза при известии, что я хожу в компьютерные клубы. И вопрос обычно один: "Зачем? У тебя же есть компьютер!".

Эх, ну разве чайник способен понять то, что никакой сингл не сравнится с полноценной сетевой рубиловкой? Что нет ничего более приятного, чем выйти из клуба и долго обсуждать то, как Лось снес Дятла из рэйла в полете с рокетджампа изподвыподверта, играя левой ногой без двух пальцев; то, как терры заколотили сегодня мусоров; то, что собачки уже через четыре минуты были у землян на базе и сожрали несчастных SCV с потрохами!

И хотя некоторые личности и играют иногда во что-нибудь не мультиплеерное, это происходит довольно редко, чтобы не называть компьютерные клубы клубами сетевых игр. А сетевая игра — это лайв, это адреналин, это скрытие агрессии (ух, как я порвал сегодня Петю Гвоздикова, а он рядом со мной идет и вспоминает, негодяй, свои кемперские и нечестные фраги). А еще — это попытка общения, пусть и виртуального. Именно поэтому клубы растут, как грибы после дождя. Но выполняют ли компьютерные клубы свое назначение — обеспечивают ли они общение?

Закосы под Линнея

Клубы бывают разные. Большие и маленькие. С машинами крутыми и мощными, с машинами хилыми и глючными. С дизайном и без дизайна. С человеческими дружелюбными админами и с обнаглевшими хамами, которых мама, видимо, в детстве не учила даже основам вежливости.

С вашего позволения попробую сии заведения классифицировать (взяты типичные случаи, исключений достаточно много). Итак:

1. Клубы большие (50 и более машин). Расположены ближе к центру города. Машины крутые, сети очень-дофигамегабитные, дизайн навороченный, цены высокие. Кстати, чаще всего место обитания наиболее хамских админов.

2. Клубы средние (20-40 машин). Находятся где-то между центром и окраиной города. Дюймов, мегабайтов и мегабитов поменьше, лоску — соответственно, цены умеренные, админы почеловечнее.

3. Клубы маленькие (до 20 машин). На окраинах их — как грибов у дяди Билла (в смысле до фига). Компы средненькие, помещения уже без подвесных потолков и ламинированных полов, цены вполне приемлемые, админы приветливые.

4. ЖЭС-овские клубы — no comments:). Хотя тут не смеяться надо, а плакать.

Впрочем, выбор есть всегда: хотите посидеть за крутым компом — поезжайте в большой клуб, хотите посидеть и попытаться расслабиться в дружественной атмосфере — добро пожаловать на окраину.

Посетители клубов тоже бывают разные: чайники, с невообразимым интересом щупающие мышку, ламерки, выпендривающиеся без меры, отцы, вполне заслуженно поплевывающие с высокой колокольни и на тех и на других. Ну и, конечно, — собственно геймеры. Основное население, скажем так, золотая середина (к коей я скромно причисляю свою персону). Таким образом, процентное соотношение посетителей компьютерных клубов примерно следующее: 5% отцов, 10% чайников, 15% ламеров, 70% просто геймеров.

И это соотношение постоянное. Сегодняшний папа завтра уйдет в армию/пойдет работать/поступит в вуз/женится. Кто-то из простых геймеров забуреет, всех порвет и станет отцом, заняв место ушедшего. Какой-нибудь чайничек продвинется и станет геймером. А потом и подрастающее поколение потянется страждущими умами и пухлыми корявыми пальчиками познавать прелести виртуальной реальности, пополняя тем самым гордую колонну чайников.

Такая вот классификация. Ну что, похож я на Карла Линнея?:).

То, что есть всегда, — проблема

Чтобы жизнь не казалась малиной, нужно найти во всей этой радости некую проблему. А за проблемой ходить далеко не надо. Она в самом названии "клуб". Не "центр" (есть, правда, и такие, но теперь не о них), а именно "клуб".

Что значит "клуб"? Говоря на человеческом языке, клуб — это место, где толстые (бывают и не очень:) башлястые дядьки с общими интересами общаются друг с другом, хавают омарчиков, пьют красное вино (иногда совсем даже не красное:), короче говоря, расслабляются. Но в первую очередь общаются. Уберем башлястых дядек, омаров и вино, добавим десятка два молодых людей от 7 до 25 лет, понатыкаем везде компьютеров, соединим коаксиальным кабелем, в графе "интересы" отметим "компьютерные игры". Получилось что? Компьютерный клуб? Да, самый что ни на есть!

В чем проблема? А в том, что люди идут в место, называемое гордым именем "компьютерный клуб", не за общением, а для того, чтобы сгрубаться, пусть даже коллективно, в ту или иную гамезу. А затем, отыграв положенное, с пустыми взглядами бредут домой. Мне возразят, что, дескать, вчера целой компанией завалились в клубец, оттянулись там по полной программе. Все правильно, но ведь в компании общение происходит независимо от того, в клубе данная компания или нет. А когда простой геймер, для которого компьютерная игра является не "бзиком", а просто приятным времяпрепровождением (а это 70% случаев), одиноко приходит в компьютерный клуб?.. Игрой-то он, может, и удовлетворится, но когда он грустно потянется из клуба, ему будет как-то не по себе. Да, он порвал всех и вся, настрелял горы теплых трепещущих фрагов алого цвета. Казалось бы, бери свои пирожки с полки, лети, окрыленный своей непобедимостью. В чем дело? А дело в том, что клуб не выполнил своего прямого назначения — живого общения несчастный геймер не получил. А без общения люди кто? "Правильно, коровы!":)

То, что очень часто отсутствует, — решение

Вот одно из них — радикальнейшее. Просто всем решениям решение. Так вот — следует переименовать все компьютерные клубы в компьютерные центры;). Нет, ну а что еще? Можно, конечно, ввести клубные карты и прочую байду, но это будет лишь жалкой попыткой организовать именно клуб, а не центр. Все останется по-прежнему. Хотя, может, так и надо? Ведь от добра добра не ищут. Есть где поиграть, вот товарищ геймер и радуется. А пообщаться можно и в другом месте...

"Мой родны кут, як ты мне мілы..."

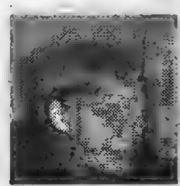
И все-таки есть такой клуб. Именно клуб, а не центр. Расположен в моем ...любимом... "спальнике", в самом сердце бетонных джунглей. Одно название чего стоит — "Game Club". Мило, не правда ли? А то напридумывали разных там "Великих и Ужасных", "Концов Света", "Копателей", "Пиратов" и разных там "Членистоногих (без одной буквы в конце слова)". А тут коротко, ясно и по существу.

Эх, бывало придешь туда, рубанешься в Квак с Bariball'ом и со Kim'ом... (Да, именно "бывало", потому что стоит сказать не "есть такой клуб", а "был такой клуб", ибо его прикрыли, очень надеюсь, что не навсегда.) Да, он маленький (немного меньше полутора десятков машин), не может похвастаться дизайнерскими наворотами. Но компы бегают очень резво, игр на порядок больше, чем где бы то ни было, все чистенько, опрятно, удобно. А самое главное — атмосфера. Очень дружественная она здесь. Сюда можно прийти, поиграть часок, а затем часа два проболтать с собратьями по увлечению. Ни в каком другом клубе (а был я, поверьте, во многих) я так не расслаблялся. И "цепанул" он меня с первого туда визита. Мнение исключительно мое, но в Минске лучше компьютерного клуба нет. Да и клубов я в Минске, в общем-то, не встречал — все сплошь центры.

Не буду больше отвлекать ваше драгоценное внимание. Если вы разделяете мои мысли — очень рад (ну не прикольно как-то, если никто твоего мнения не разделяет). Если же нет — "мыльте", обсудим!

Гончаров Алексей aka SmasH

интервью



Мы продолжаем серию интервью с представителями киберспорта нашей республики. На этот раз на допрос ко мне попался представитель белорусского состава клана c58 (один из сильнейший российских кланов), заслуженный ветеран Quake 3, который тем не менее не собирается на пенсию и просто прикольный парень — c58|Eraser.

MouseSport*Knes*tR: Итак, по порядку: представься, назови свой возраст, за какой клан играешь?

c58|Eraser: Максим Ничваюк, 19 лет, клан Вуду.

Давно ли ты играешь в ку3?

В ку3 играю с момента его выхода. Перешел вслед за зничами. Играл все в бету.

До этого профессионально пробовал пулять во что-нибудь еще?

Не то что профессионально, но играл в Дюка, немного в Дума, участвовал в минском чемпионате по Думу.

А сейчас для тебя квак приоритет или хочешь чем-то еще серьезно заняться?

Смотря по чему будут проводиться чемпионаты.

Вот в мире сейчас на подъеме UT. Не планируешь?

Планирую, так как неплохой опыт игры в UT у меня есть.

Интересно, а нельзя ли поподробнее про UT?

Участвовал на дуэльном чемпионате. Там, уверенно обыграв всех по виннерской сетке, дошел до финала. Потом пришлось 4 часа ждать оппонента. В итоге разогретый Immortal выиграл у меня 4 игры подряд на дэк 16. Он во всех играх заспотился на шафте, что во многом решило исход.

Это не тот ли первый чемпионат Минской лиги UT, когда вы (St) и Ext.Hunter всех порвали?

Да, тот. Его в итоге выиграл Иммортал. С Хантером была напряженная игра.

Я помню. Кстати, именно тогда в ВР шли споры по поводу, что круче — Квака или UT. А как ты относишься к таким высказываниям?

Трудно сравнивать, но квака более спортивна. Это мое мнение.

Да и динамики больше.

Это само собой.

Я думаю, многим людям будет интересно услышать историю становления клана c58.by. С чего все начиналось и как вы к этому пришли?

Начиналось все с того, что я и Дисастер создали команду, куда входил я, он, Риппер и Цербер. Потом в итоге был принят Иммортал. Далее нас (меня рипера и иммортала) взял в BD Бутчер. Потом мы какое-то время так играли. В итоге, рано или поздно мы оказались в St.

Black Dragon на тот момент был одним из сильнейших кланов?

Да, BD была лучшей командой. Потом туда приняли Кипера, а Легрес ушел в tR.

Самое интересное: как вы стали командой c58?

Мы поехали в Москву на отбор к панавато (прим. Panavato — крупный турнир по ку3), также участвовали в чемпионате 4х4. Потом на следующий день договорились с Полосом поиграть 4х4. Им понравилось, как мы играем, и нас взяли в ц58.

Вот так все просто оказывается...

Ну, как бы не совсем. Я и MadMouse были знакомы с Полосом уже давно, но в основном нас взяли из-за игры.

Помнишь, как тогда сыграли?

3:1 3:1 в пользу c58.ru. Есть даже пару демок. Одну игру на дм6 проиграли из-за меня — точно помню:). Играли Мэдмаус, Риппер, я и Иммортал.

Из c58.ru?

Полос, Морфей, Повар, Шэйди. Бойцы старой еще закалки...

:) Ну, тогда Шэйди, Морфей и повар только начинали играть.

Как так получилось, что Иммортал не в составе ц58 на данный момент?

После проигрыша k29.Enemy на отборочных ПТС`а Immortal ушел из ц58, но из команды V3 его никто не выгонял.

На твой взгляд: самый сильный квакер России?

Я думаю, c58.Unkind.Asus или b100.Death

Мира?

То же самое. Ну и, конечно, M19.Lexer.

А отдельно буржуйских пап каких-нибудь не хочешь выделить?

Нравится питон и, конечно, Вэндел.

Неожиданно... Не про Фатыча, конечно.

Питон силен, широко и красиво играет.

А ты в сам киберспорт веришь или на первом плане что-то другое, а это развлечение?

Верю в киберспорт, но это, конечно, развлечение. Для меня вряд ли это станет основным занятием.

А что, если, положим, в нашей стране все станет меняться? И это начнет все больше и больше развиваться?

Тогда можно подумать. Я надеюсь, что так и будет.

Возлагаешь ли ты большие надежды на наши ФКС-ы? И какая из них по твоему работает лучше?

Сравнивать их не буду, так как я не особо разбираюсь, где какая, но надежда на них есть. Все-таки связь с государством. Мне особой разницы нет.

В связи с этим у меня другой вопрос: считаешь ли ты реальным ситуацию, когда киберспорт станет таким же шоу, как и, допустим, футбол?

Очень надеюсь, но в Корее такая ситуация и есть.

А как ты думаешь, что нам надо сделать, чтоб было не хуже, чем в Корее?

Наша страна бедна, но пока не будет спонсоров и энтузиастов, ничего не будет.

Известно, что ц58 зарегистрировались полным составом на турнир "Золотая Мышь". Как ты оцениваешь свои шансы и шансы своих соклановцев?

Мой прогноз таков: Мэдмаус первое, в тройке также будут Иммортал или Риппер, скорее Иммортал, а последний Легрес, или Айс, или Мэдбай, или Таран, или... я.

Кипер?

Думаю, Кипера не будет, но таково мое мнение. Просто Легрес вернулся.

Это точно.

Но шансы у него, конечно, большие.

А что ты скажешь, если с Украины приедет Терминатор (есть у меня такая инфа)? Но это еще не факт.

Вряд ли он потягается с кем-то на нашей территории. Думаю, он не на столько серьезный игрок.

Твои любимые киберспортивные или игровые сайты?

Мне нравятся Cyberfight (http://cyberfight.ru), Прогеймер (http://www.progamer.ru), Маусспорт (http://mousesport.aichyna.com).

Чем, кроме тренировок в ку3, ты еще занимаешься?

У меня есть любимая девушка, дискотеки, рестораны, кафе и все дела. Это все забирает большую часть времени.

Уровень игры белорусов уже, в принципе, начинает равняться на российский: не хватает только тренировок. Так не считаешь?

Думаю, если просто сидеть по восемь часов в день, то это поможет. Ну и, конечно, тренировки с сильными игроками. Долгие, долгие...

Вот, вот. Этого нам и не хватает.

:)

Спасибо за интервью. Надеюсь, тебе тоже было интересно =).

Да.

Бурдыко Алексей aka MSIKnesItR, Knes@tut.by

Турнир по Red Alert 2 в Гродно

2 марта в гродненском клубе Trinity: X-Zone пройдет довольно уникальное соревнование — турнир по игре Red Alert 2.

Не секрет, что признанными столпами жанра RTS являются Warcraft 3 и Starcraft. Подавляющее большинство "стратегических" турниров заслуженно проводится по этим двум играм. И вместе с тем огромное количество игроков начали свое знакомство с миром стратегий реального времени именно с Red Alert. Именно в ней они делали свои первые раши и учились строить непроходимые обороны. Именно в ней оттачивают свое мастерство многие нынешние любители стратегий. И то, что турниров по этой игре практически нет, мягко говоря, не есть хорошо. Однако не все так безнадежно — 2 марта всем поклонникам Red Alert'a будет предоставлена возможность показать, насколько хорошо они умеют обращаться с Танями:). И матерые стратеги, у которых слова "Ред Алерт" вызывают приятную ностальгию, и нынешние поклонники этой игры прямо с 10 часов утра смогут померяться силами и доказать на деле, чей талант полководца более глубок и обширен. А делать это надо будет на следующих условиях: игра один на один, time limit — 40 минут, Full Double Elimination, каждая встреча играется до двух побед. Настройки игры: Short games, MCV Repacks, Game Speed 5, Credits 5000, Unit 1. Регистрация на турнир — до 28 февраля.

За более подробной информацией по регламенту турнира и призам отсылаю всех на сайт клуба www.TrinityClub.narod.ru.

Clear

Как известно, в мире компьютеров существуют не только проблемы "железа", "софта", "игрушек", программирования или серфинга по Сети. Многие используют компьютер еще и для просмотра видеофильмов. К сожалению, далеко не у многих есть такая приятная штуковина, как DVD-ROM, и еще меньшее количество пользователей могут позволить себе приобретать за 15-10 у.е. фильмы на DVD-дисках. В свое время эту проблему легко решали Video-CD, однако их время истекло, и на смену им пришел формат видеосжатия MPEG 4. Само собой, с качеством DVD MPEG 4 сравнить сложно, но зато цена на подобные фильмы сможет устроить кого угодно, что уже приятно...

А раз есть спрос, то есть и предложение. Но, как обычно, существует проблема выбора, и в этой рубрике я буду рассказывать вам о тех фильмах, которые появляются на MPEG 4, и стоят ли они того, чтобы их приобретать и смотреть.

В первую очередь хочу заметить, что, несмотря на огромное разнообразие наименований на рынке MPEG 4-дисков, качество записанных на них фильмов бывает очень даже далеким от идеала. Более того, в последнее время появилось немало фирм, занимающихся подобной "перегонкой", причем даже у серьезно зарекомендовавших себя компаний, тем не менее, проскакивают "проколы". Иногда выпускают "экранки" (пиратская копия с киноэкрана, а не с DVD), иногда "режут" видеотракт для экономии места на диске...

Однако, что приятно, рынок видеодисков начинает постепенно "устаканиваться", так что, думаю, в скором времени будет достаточно указать "имя" компании, выпустившей тот или иной фильм, чтобы выяснить, качественный это продукт или нет.

Назад в будущее 1/2/3



*Режиссер: Роберт Земекис
Продюсер: Стивен Спилберг
В ролях: Майкл Д. Фокс, Кристофер Ллойд, Билли Зейн, Ли Томсон
Перевод закадровый, одноголосовой. Качество перевода — хорошее.
Разрешение видеосжатия 512x384. Копия — DVD. Качество картинки — хорошее.
Количество дисков — 2 (для каждой серии).*

Только не говорите мне, что никогда не слышали об этом фильме! Настоящая классика кинофантастики! Причем та самая, где эффекты являют собой не основу, а лишь дополнение к действу.

Как сейчас помню тот день, когда я, еще будучи школьником, выстояв огромную очередь, попал на выставку "Информатика в жизни США". Вот там-то, на одном из стендов, и висели мониторы по которым демонстрировались фрагменты первой части данного фильма. Эта часть, кстати, принесла номинацию на "Оскар" сценаристам Земекису (он же режиссер) и его постоянному соавтору Бобу Гэйлу, "Оскара" за лучший звук и еще ряд наград. Трудно сказать, почему по мониторам показывали именно этот фильм, ведь лукасовские "Звездные Войны" к тому времени также появились...

Потом было засилье пиратских видеокассет с копиями "Назад в будущее!" самого различного качества, причем как "картинки", так и перевода. И вот, наконец, фильм выходит на DVD (и, как того и следовало ожидать, на MPEG4), причем все 3 его части.

Для тех, кто умудрился оказаться не в курсе дел, коротенько приведу, что, собственно, нам предстоит увидеть.

Шустрый парнишка по имени Марти (Фокс), здорово разбирающийся в технике, с помощью чудаковатого, но гениального изобретателя (самая известная роль Ллойда) попадает из 80-х годов в 50-е. Он нарушает естественный ход событий прошлого, чем вызывает массу смешных и драматических ситуаций. Он встречается с собственными родителями, где чуть не разрушает их будущий брак, нечаянно влюбив в себя собственную мать. Учит собственного отца правильному поведению с девушками и показывает чудеса игры на гитаре брату Чака Берри, "врезав" "Джонни Би Гуда"...

Вторая часть картины не отстала от первой, но оказалась значительно грандиознее в плане спецэффектов и закрученности трюков. На этот раз с помощью модернизированной Доком (Кристофер Ллойд) машины времени из 80-х он попадает в будущее. Там все плохо с детьми Марти, их надо выручать. Массу хлопот доставляют разборки со злодеем, который вмешался в ход времени и напакостил в родном городе Марти так, что тот его едва узнал, когда вернулся из будущего. Тем не менее, помотавшись немного между временами, находчивый тинэйджер с помощью Дока разбирается с проблемой и, как и следовало ожидать, все заканчивается хорошо...

Однако создатели предусмотрели-таки продолжение. В самом конце фильма Док исчезает в неизвестном времени, но в третьей части выясняется, что Док попал на Дикий Запад 1885 года, где его впоследствии убили бандиты выстрелом в спину. Само собой, Марти отправляется на выручку, дабы предотвратить преждевременную смерть своего друга...

В общем, я рекомендую вам заиметь все три серии и положить их к себе в коллекцию. Лично я это уже сделал.

БЕССОНИЦА

*Режиссер: Кристофер Нолан
В ролях: Аль Пачино, Робин Уильямс, Хилари Суонк, Мартин Донован, Мора Тирни, Ники Кэтт, Пол Дули
Перевод закадровый, актерский (несколько голосов). Качество перевода — хорошее.
Разрешение видеосжатия 512x250. Копия — экранная. Качество картинки — удовлетворительное.
Количество дисков — 1.*

Данное кино является скорее детективным триллером, чем детективом или триллером по отдельности. Более того, картина не стала чем-то особенно революционным. Еще 1997-ом годы на мировые кино-экраны вышел норвежский фильм "Бессонница", а американцы, как оно им часто свойственно, мигом задумали сделать свою версию фильма. И сделали...

Аль Пачино получил главную роль в "Бессоннице" не случайно. Режиссер Кристофер Нолан и продюсеры фильма довольно быстро сопоставили роли актера в таких фильмах, как "Серпико", "Море любви" и "Схватка", где он играл копов, и сделали вывод, что уже создавшийся образ Пачино подействует на публику самым правильным образом.

Однако, совсем не Аль Пачино является центральной фигурой фильма. Да, он главный герой, да, он почти все время в центре внимания, но тот, кто "во всем виноват" вначале незримо, а потом постоянно стоит возле вас.

"Плохиша" играет, как ни странно, легендарный мэтр комедий Робин Уильямс, в "Бессоннице" он показал себя в совершенно новом амплуа. Серьезный, до истерики нервный, он весь фильм держит зрителя в напряжении. Виноват или нет? И если нет, то кто виноват?

Суть всего фильма заключается в том, что детектива-неудачника (как обычно) отправляют в маленький городок на Аляске для расследования убийства 17-летней девушки. При попытке арестовать подозреваемого детектив случайно убивает своего напарника и, чтоб не попасть в историю, придумывает себе алиби.

Однако, тайное, как известно, всегда становится явным. "Снежный ком" вопросов все нарастает, и проблем становится все больше. А тут и подозреваемый объявился, да еще с реальными аргументами для шантажа...

Рекомендуется исключительно любителям психологических детективов.

51-й штат



*Режиссер: Ронни Ю
В ролях: Сэмуэль Л. Джексон, Роберт Карлайл, Эмили Мортимер.
Перевод закадровый, одноголосовой. Качество перевода — хорошее.
Разрешение видеосжатия 512x250. Копия — DVD.
Качество картинки — отличное.
Количество дисков — 1.*

В истории кино было много примеров, когда режиссер или продюсер собственного фильма начинал сам играть того или иного героя, не доверяя, очевидно, эту роль профессиональному актеру. Что касается Сэмуэля Л. Джексона, то в данном случае это его первый опыт "двойной" работы над фильмом.

Признаюсь, я всегда являлся поклонником С.М. Джексона. Его "укуренная" логика в "Криминальном Чтиве" вместе с безапелляционными репликами из первых эпизодов "Звездных Войн" поистине впечатляют. Ну, а в "51-м штате" (попадается также название — "Формула 51") Джексон, похоже, решил отровенно приколоться.

Химик-фармацевт МакЭлрой изобретает новый супернаркотик и решает продать его мафии за большие деньги. Для этого он конкретно "кидает" своего бывшего босса, Ящерицу, и смывается в Ливерпуль. Ящерица пытается вернуть свои бабки, а заодно и отобрать у обманщика наркотик, пришив его побыстрее. Начинается крутая заварушка...

Главного злодея играет бывшая панк-рок-звезда Мит Лоф (Meat Loaf), который в последнее время не столько появляется на сцене, сколько активно снимается в кино и, надо признаться, очень удачно. Можно даже сказать, что совмещение в одной компании С. Джексона в качестве "хорошего" и Мит Лофа в роли "плохого" только придало фильму определенную долю шарма. Даже герой второго плана — вынужденный напарник фармацевта — становится как бы не у дел. Особенно впечатляет развязка истории — ну да сами увидите.

Рекомендуется любителям стебных комедийных боевиков.

SilentMan
SilentMan@tut.by
Фильмы для обзора предоставлены интернет-магазином www.Media.Shop.by

Коллекция вооружений

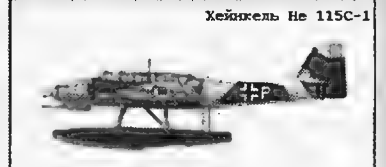
Продолжается обзор энциклопедий на военную тематику. Это одна из наиболее ярких и малоосвещенных тем, да и энциклопедии такого плана попадаются чаще. В случае чего, принимаются заявки от читателей на обзор разного рода энциклопедий — я не могу угадать, какая тема у людей пользуется большей популярностью, а какая — меньшей, тут все зависит от вас.

Сегодня на обед у нас два блюда, из одной сборки, но на разную тематику. Общее название — "Коллекция Вооружений", и из этой коллекции мы сегодня рассмотрим две составляющих. Вообще, материал, охватываемый этой коллекцией, довольно обширен, перечислены очень многие виды этого самого вооружения, все, вплоть до секретных разработок прошлых лет. Я на своем веку повидал не так уж и много энциклопедий, но эта сборка на порядок лучше и проще чем то, что я описывал в прошлом номере. Лучше тем, что материал дается полный, исчерпывающий, а не отдельными кусками. Проще читать, проще работать. Пусть оформление и неказистое, зато есть все, что надо. Итак, номер один в сегодняшнем меню -

Энциклопедия подводных лодок

Довольно обширный список субмарин, спускавшихся на воду чуть ли не со дня рождения подводного мореходства, — всего около трехсот наименований. Естественно, это наименования классов субмарин, а не всех в отдельности. Наибольшее внимание уделено лодкам времен Первой и Второй Мировых Войн, и уж совсем мало — субмаринам современности. Выбрав какой-либо класс, мы получаем изображение субмарины, краткую историю лодок этого класса с перечнем самых знаменитых из них и наиболее громких событий с участием сих субмарин. И, что есть хорошо, приведены тактико-технические характеристики каждого класса, но размеров, к сожалению, нет. Судя по всему, тут собраны все факты, которые были рассекречены (современные лодки) или которые удалось наскрести, шурша по древним архивам. Иногда приводятся даже имена командиров лодки, зачастую — информация о местах базирования, местах действия, боевых победах и поражениях (хотя для лодки, как и для саперов, поражение зачастую единственное в карьере). Как следует из приведенной информации, большая часть лодок не переживала войны, что неудивительно — ведь с появлением на арене боевых действий нового вида оружия появились (и в избытке) способы борьбы с ним. Корабли не стеснялись идти на таран при любой возможности, вовсю действовали самолеты, также были разработки проектов по созданию специальных лодок для борьбы именно с субмаринами противника. О многих лодках нет подтвержденной информации — ведь для того, чтобы установить, где, когда и кем была потоплена лодка (либо кого потопила она), недостаточно записи в бортовом журнале — нужно еще и подтверждение из архивов противника, а посему информацию, приведенную в этой энциклопедии, нельзя считать полной. Скорее, полной из того, что доступно.

Помимо самих субмарин, также есть список вооружений, применявшихся на лодках, — это и различного



вида торпеды, снаряды, даже есть такое понятие, как "человекоторпеда" — вот уж страшно себе представить, на что такое может быть похоже. В общем, можно узнать много таких фактов, о которых вы и не догадывались, — насколько изобретательными могут быть люди, какие только хитрости ни придумывал человеческий мозг для достижения превосходства на море, сколько разных конструкций было изобретено, сколько прототипов действовало в водах всех четырех океанов. В общем, довольно интересно, хотя всю информацию можно прочитать за один вечер.

Энциклопедия Бипланов, Трипланов и Гидросамолетов



Из той же коллекции, что и энциклопедия субмарин, это издание повествует о ранних авиационных разработках, плюс (неизвестно для чего) сюда были вставлены гидросамолеты. Эра бипланов представляет собой не меньший интерес, чем каких-либо других типов — ведь базовые принципы, которые человечество добыло именно летая на бипланах, легли в основу всей авиационной науки. В этой энциклопедии представлены все более-менее известные типы самолетов со дня создания самого первого (только его самого, вроде, нет), причем новых названий для меня, не такого уж профана в этих делах, было очень много. Складывается впечатление, что тут собраны действительно все бипланы, когда-либо существовавшие. По крайней мере, те, что я знал, я тут нашел — всего тут тоже около трехсот наименований. И, конечно же, очень много самолетов Первой Мировой — а как без этого, ведь именно война зачастую и подталкивает конструкторов к экспериментам, которые иногда завершались феноменальным успехом. Именно в годы Первой Мировой человечество и изобрело триплан — самолет, обладавший потрясающей маневренностью и очень высоким показателем набора высоты — почти что без потерь скорости и маневренности. Минусом была лишь невысокая скорость. Вообще, по этой энциклопедии можно проследить чуть ли не всю историю развития авиации Первой Мировой. Информация, приведенная тут, вполне позволяет это сделать, истории разработок таких известных фирм, как "Глостер", "Фоккер", "Виккерс", "Де Хевиленд", и т.д. Плюс куча информации о гидросамолетах, правда, менее интересных. К каждой модели приведены характеристики, имена героев, воевавших на том или ином самолете. Конечно же, не оставлен без внимания и "Красный Барон" — Манфред фон Рихтгофен, и вы вполне можете лицезреть последний самолет, на котором воевал лучший немецкий ас.

В общем, эта серия произвела довольно хорошее впечатление, большей частью полнотой подобранной информации, но и недостатки, на мой взгляд, тоже есть. Очень бедное оформление, низкого качества изображения, причем только по одному на модель. Это, пожалуй, все гадости, которые стоило бы сказать по поводу этих энциклопедий. Если комунибудь хочется узнать что-либо по данным тематикам, то наверняка вы найдете здесь то, что вам нужно.

Leviafan, leviafan2002@mail.ru
Диски для обзора предоставлены торговой точкой магазина "Мир Игр" на Немиге

"Книга — книгой, а мозгами двигай!"
© В. В. Маяковский

Приветствую всех! Спасибо огромное за все-все письма — с пожеланиями, предложениями, просто мыслями и благодарностями. Ни одного отрицательного отзыва и десятки положительных — это ли не истинное наслаждение для меня как ведущего рубрики? Спасибо за поддержку — после чтения добрых писем работается легко и с удовольствием. Надеюсь, с не меньшим удовольствием вы будете мою работу читать). Итак, после небольшого вступительного слова, расскажу в деталях, что будет в нашей "РЧ" (на данном этапе развития — не будем заглядывать в далекое будущее).

Рубрике однозначно "быть", и "быть" ей с каждым номером все лучше и лучше;). Стандартное содержание рубрики, пожалуй, будет таким же, как и в прошлом номере. А это значит: мое небольшое вступление (обсуждение новостей рубрики, ваших писем), новости книжного рынка (замечу, что книжный рынок не так динамичен, как, скажем, рынок компьютерных игр, и много интересных новостей не бывает; тем не менее, я постараюсь держать вас в курсе самых важных и любопытных), подрубрика "3 творения: читаем с монитора" (кстати, присылайте "наводки" на хорошие книги в электронном формате), персона (рассказы о знаменитых писателях; биографии, произведения, личное отношение; с чередованием русский/зарубежный писатель в каждом номере), книга (все же полагаю, что больше одной книги в номере подробно освещать не стоит, а?), а также интересные статьи на "книжные" темы — в ближайших выпусках рубрики появится статья, посвященная киберпанку, программам для более комфортного чтения с монитора и др. Возможно, в будущем — интервью с писателями и просто интересными людьми, так или иначе связанными с книжным миром.

"Новый Русский Сериал про Мечи"

Мой тезка, замечательный российский писатель-фантаст Ник Перумов сообщил на своем сайте (http://www.perumov.com), что закончил переговоры с компанией "Новый Русский Сериал" о создании сериала-экранизации популярной серии "Алмазный меч, Деревянный меч". Запуск проекта (в работу?) — весной 2003 года. Обещано 20 серий, дополнения всех сюжетных линий и теснейшее сотрудничество с автором. Будем надеяться, что Перумов не даст свое детище в обиду;) и пожелаем удачи товарищам из "Нового Русского Сериала" (ох, все-таки режет ухо название!) — пусть у них все получится в лучшем виде.



Кстати, долгожданная "Война мага", в тот момент, когда вы будете читать эти строки, должна уже появиться на прилавках магазинов и рынков. Она выйдет в трех томах: первый том уже готов (30.01 вышел из печати, 7-14.02 должен появиться в продажу), а два оставшихся появятся, предположительно, весной и летом сего года. Ждем с нетерпением!

Стивен Кинг выходит из игры

Известнейший американский писатель-фантаст Стивен Кинг в интервью журналу "Entertainment Weekly" признался, что собирается прекратить публикацию новых романов. После выхода романа "From A Buick 8" он собирается написать три романа, которые завершат цикл "Темная башня", и прекратить свою литературную карьеру (произойдет это примерно через полтора года). Писать, разумеется, он не перестанет ("...потому что я не знаю, чем еще заниматься с девяти утра до часу дня..."), но свои творения публиковать уже не будет. А жаль. Мастер хочет красиво уйти на покой (или начать писать для себя, а не для публики?) — что ж, он имеет на это полное право.

Новые книги о Дюне

Окончив написание трилогии "Прелюдия к дюне" ("Дюна: Дом Атридов", "Дюна: Дом Харконнен" и "Дюна: Дом Коррино"), Брайан Герберт и Кевин Андерсон объявили о начале работы над новой prequel трилогией "Легенды Дюны" ("Джихад батлерианцев" (The Butlerian Jihad), "Крестовый поход машин" (The Machine Crusade) и "Битва при Коррин" (The Battle Of Corrin)), первая книга которой уже вышла в США, а две остальные появятся в сентябре 2003 и 2004 годов соответственно.

Так что фанатам есть что читать, и есть все основания полагать, что эта трилогия не будет последней (авторам кушать-то надо;).

Тем не менее, "классический" цикл Фрэнка Герберта о Дюне ("Дюна", "Мессия Дюны", "Дети Дюны", "Бог — Император Дюны", "Еретики Дюны" и "Капитул Дюны") забывать не стоит — ведь все новое, как вы помните, это хорошо забытое старое.

3 творения: читаем с монитора

Три очень "разношерстных" произведения: три разных автора, три разных эпохи, если хотите. Но все, без исключения, "на 5" — очень хороши, если не идеальны. Причем каждое — по-своему. Мои впечатления и мысли о каждом прилагаются:

Дж. Р. Р. Толкин "Властелин колец" (http://www.lordofthering.narod.ru/kniga/texts.htm) — слова, думаю, излишни. О "Властелине колец", пожалуй, слышали если не все, то подавляющее большинство. Это признанная классика фэнтези. Можно ее любить, можно относиться к ней сухо, но оставаться равнодушным нельзя. Нельзя, и все тут. Орки, гоблины, хоббиты, эльфы — Мастер создал полноценный волшебный мир, о котором написана не одна книга. И мы благодарны ему за это. За возможность прикоснуться к волшебству, сказке. Классика фэнтези — и этим все сказано.

Б. Акунин (Г. Чхартишвили) Книги серии "Приключения Эраста Фандорина" (http://www.akunin.ru/knigi/fandorin/erast/ и http://book.pp.ru/default.asp?page=search&t=janr&s=2&order=avtor&l=) — Борис Акунин, бесспорно, — Явление в русском детективе конца XX века. Сам по себе жанр исторического детектива (а действие в романах серии разворачивается в конце XIX-начале XX века) достаточно популярен: и до Акунина существовали книги в этом жанре на русском языке. Но он, со своим филигранным, замечательной красоты литературным русским языком и интересными сюжетами просто не может пройти незамеченным мимо любителя хорошей книги. Единственный минус книг Акунина в том, что, как и все детективы, они "одноразовы", и лично у меня желания их перечитывать не возникает. Но удовольствие от первого (и единственного?) чтения блестящих произведений Акунина мало с чем сравнимо.

М. Булгаков "Мастер и Маргарита" (http://lib.ru/BULGAKOW/master.txt, 1400 K) — произведение великолепное. Книга с большой буквы. Не исключено, что вообще лучшая из мною прочитанных (а прочитал я, поверьте, немало). И многие, очень многие люди со мной солидарны (взгляните хотя бы на рейтинг lib.ru!). Я ничуть не покривлю душой, если скажу, что лично я считаю этот роман Михаила Булгакова гениальным. Он прост и в то же время бесконечно сложен. Его можно перечитывать n-ое (n→∞) число раз, и я уверен, каждый раз для читателя откроется что-то новое. Считаю, что человек, не прочитавший "Мастера и Маргариту", навряд ли может называться интеллигентным и образованным. Если вы еще не читали (мало ли) это произведение, то займитесь этим прямо сейчас. Ссылка дана. А всем остальным рекомендую перечитать роман в n-ый раз. С иллюстрациями он еще более великолепен.

Персона:

John Ronald Reuel Tolkien

(3.01.1892 — 02.09.1973)

Биография: Джон Рональд Руэл (Ройл) Толки[е]н родился 3 января 1892 в Блумфонтейне, столице южноафриканской Оранжевой Республики, в семье переселенцев из Германии; отсюда — несколько необычное третье имя "Ройл". Окончил Оксфордский университет. Принимал участие в Первой мировой войне. В 1925 году возвратился в Оксфорд и проработал там до выхода на пенсию (1959). Как ученый известен, прежде всего, комментированным изданием англосаксонской эпической поэмы "Беовульф", переводами на современный английский язык средневековых рыцарских романов (в частности, "Сэр Гавейн и Зеленый Рыцарь", 1925), а также эссе "О волшебных историях" (1947), в которой изложил и обосновал собственную концепцию мифопоэтики. Толкин был одним из "отцов-основателей" литературного клуба "The Inklings", в членах которого состояли, в частности, Клайв С. Льюис, Чарлз Уильямс, Оуэн Барфилд. Первая художественная публикация — стихотворение "Битва на восточной равнине" (март 1911 года). Слава к Толкину-писателю пришла после выхода в свет трилогии "Властелин Колец", которая только с 1954-го по 1966-й год выдержала пятнадцать изданий как в Англии, так и в Соединенных Штатах. Скончался 2 сентября 1973 года. (http://oz.by/people/more9022.html)

Личное отношение: товарищ Толкин, бесспорно, сотворил эпохальную вещь. Несмотря на то, что есть книги подинамичнее, повеселее и не такие затянутые, как "Властелин...";), вклад писателя в мировое фэнтези сложно переоценить. Он описал удивительно гармоничный волшебный мир, населенный людьми, гномами, орками, хоббитами, эльфами... Средиземье — мир, в котором хочется жить. Толкина читают и зачитываются им во всем мире (разумеется, интерес к "Властелину колец" как книге сильно подогрет выходом голливудских блокбастеров на основе легендарной трилогии) — если вы до сих пор не знакомы с творчеством "великого и ужасного" Мастера, то самое время составить о нем свое впечатление.

Читать: "Властелин Колец" (лично мне импонирует перевод Муравьева/Кистяковского), "Хоббит". Потом, если почувствуете интерес, "Сильмариллион" и все остальные материалы о Средиземье.



Увидимся!

Вы что-то хотели бы мне сообщить? Возможно, рассказать об интересном произведении, вами недавно прочитанном? А может, хотите подбросить интересную тему для обсуждения? Или желаете увидеть материал о своем любимом авторе/книге, хотите просто пообщаться? Что ж, мой e-mail вам известен. Жду писем, желаю удачи. До встречи в следующем номере!

Читатель Nickky (me@nickky.com)

Книга:

А. Калецкий «Метро»



Небольшая справка: Александр Калецкий — писатель, поэт, художник, музыкант, актер, бард — родился в Мурманской области, в г. Мончегорске, в 1946 году. Окончил Высшее театральное училище им. Б.В. Щукина, работал в Центральном детском театре в г. Москве. В 1975 г. эмигрировал в Америку, где обрел славу как художник и писатель. Его автобиографический роман "Метро", изданный в США в 1985 году, стал бестселлером и был переведен во многих странах мира. На русском языке роман вышел в 1996 году.

Книга: первая книга автора, принесшая ему признание и славу. В США книга вышла в 1985 году, на русском языке впервые — в 1996 (плюс переиздание — 2002). Включает в себя одноименный роман. Объем: 432 стр., ил., тв. обложка.

Аннотация: роман с едкой иронией, порой переходящей в сатиру, повествует о советской действительности 60-70-х годов. Роман является одновременно историей любви, хроникой бегства на Запад и социальной комедией.

Мои субъективные впечатления: Не знаю, к счастью или наоборот, но я СССР практически не "застал". Вернее, когда существовал Советский Союз, мне было совершенно безразлична линия партии, руководители, съезды и политика вообще (смешно сказать, я даже слова такого, пожалуй, в то время не знал). Говорят, в те времена было много плохого. Говорят, что хорошего тоже было немало. Оставим пересуды о том, что было, историкам да бабушкам, недовольным житьем-бытьем, и вернемся к (в?;) "Метро".

Книга дает читателю уникальную возможность окунуться с головой в Это Время. В [бес-]славные 70-ые. Посмеяться и попереживать за героев, взглянуть на тогдашнюю жизнь изнутри. Когда я читал эту книгу в первый раз, то прочитал ее на одном дыхании — и, вот ведь незадача, все мне понравилось! Второй раз я читал ее с не меньшим удовольствием, но уже чувствовал какой-то дискомфорт. Что-то не то. Какая-то недосказанность, неискренность, что ли... Как у Цоя, знаете ли: "В этом мотиве есть какая-то фальшь..." И лишь пару лет назад, перечитав "Метро" в третий раз, я понял, что же в ней "не так"... Эта книга очень уж смахивает на заказную — скорее всего, так оно и есть. Ну не верю я, не верю, хоть режьте, что в СССР все было так. Так ужасно. Так противно. Так безысходно. Компартия действительно порядком задурила людям мозги. Действительно, "органы" работали, и с инакомыслящими поступали, порой, действительно круто (не думаю, правда, что так же круто, как в 30-х годах XX века). Но беспросветно "черного" не существует, ровно как и истинно "белого" — СССР, я считаю, не была "Империей Зла" (по версии Калецкого, скорее, это была "Империя безысходности"). Да, в жизни советского человека были свои плюсы; были и свои минусы. Возможно, минусов было больше. Но освещать события так односторонне... Это явно неспроста. Точно вам говорю;).

Но книга все равно хороша. Написана она вполне живо и весело, да и читается легко. В ней — история жизни человека. История приключений и злоключений. История любви. История о том, как заветная мечта стала явью. Если закрыть глаза на предвзятость и явно "заказной" характер, то не сомневаюсь, что вам книга понравится.

Кстати, "Темнота света" (вторая книга Калецкого на русском языке), на мой взгляд, не стоит ни времени, ни денег — банальное глупое чтиво, не искрометно-смешное, а наоборот — глуповато-тусклое, да вдобавок еще и пошлое до невозможности. Короче, не рекомендую. "Метро" же, напротив, прочитать (хотя бы один раз) явно стОит.

Резюме:
Язык: 4/5 (не блестяще, но живо и грамотно)
Легкость чтения: 5/5 (читается легко и приятно)
Глубина: 3/5 (серьезных мыслей, кроме осуждения жизни СССР во всех ее аспектах, я не встретил)
Сюжет: 4.5/5 (интересен, необычен)
Итог: 4/5 (достойная книга, если не обращать внимания на некоторую предвзятость и ложную пафосность)

Hegemonia: разбор полетов

Окончание. Начало на стр. 21

Вся причина в неэффективности (хоть и с огромной убойной силой) ракетных бластеров (выпускает торпеды). Торпеды движутся с очень малой скоростью, ракетные снаряды (турели) и ракеты (орудия) в два и три раза быстрее (соответственно). Ракеты, установленные на линкоре, обладают куда более убойной силой, нежели на крейсере, и вполне справляются со своей задачей, обладая высокой скоростью. Как я уже говорил, на линкоре стоит пять турелей (против четырех у пары крейсеров) и еще четыре орудия — так что поток ракет впечатляет, причем каждая из них довольно сильно повреждает врага. Боевую группу составляйте 50/50 линкоров и крейсеров, большая часть линкоров — ракетные, крейсера же — любого другого вооружения, какое вы выбрали.

При атаке на планеты (особенно высокоразвитые), все ракетные корабли назначайте на непосредственную бомбардировку колонии, присоедините к ним несколько остальных, но пару (желательно ионных) оставьте без дела — пусть уничтожают корабли, которые враг неминуемо будет пытаться построить на этой планете. В случае подкрепления с других планет — отрывайте от атаки еще пару других крейсеров, но не трогайте ракетные, атакующие планету, и ионные, пробирающиеся со строительством. Все дела нужно делать одновременно. Если уж совсем критическая ситуация — подтягивайте тогда и ракетные силы, но строительства врага надо пресекать в любом случае, иначе попадете между молотом и наковальней, т.е. вас просто окружат и убежать не сможете.

Шпионы. Весьма важные ребята, недооценивать которых нельзя. На начальных этапах помогают развиваться, воруя деньги у противника. Когда ваши колонии уже встали на ноги, можно заняться шпионажем на предмет технологий, что даст очень весомый бонус в исследованиях. Лично я не трогал свои Research Points, пока не украду у врага все технологии, какие можно — зачем исследовать, к примеру, броню полностью, если можно украсть ее у врага? И лишь те технологии, которые характерны лишь для вашей расы (т.е. то, чего у врага быть не может в принципе), стоит исследовать сразу. Неоценимую помощь шпионы оказывают при атаках, уничтожая (быстро и безопасно) военные и добывающие базы врага, а играя против человеческого оппонента, можно серьезно насолить ему, саботируя также его корабли, которые стоят на страже, скажем, тоннеля (компьютер свои корабли на месте не оставляет, а для работы шпиона нужна неподвижность). Также помощь, но не столь эффективную, можно оказать своему флоту, саботируя оборону планет или же убив лидера, там находящегося. Также шпионов можно использовать для контрразведки — находить чужих шпионов. Обнаруженный шпион является легкой добычей даже для корветов. Всегда держите под рукой хорошего потомка Дж. Б., их полезность порой превосходит полезность линкора.

И еще, так, по мелочам. Не используйте мусорщиков, по двум причинам: первая, работают они очень медленно, денег почти не приносят; вторая — в галактике обязательно есть нейтральные корабли — транспорты, торговые и мусорщики в том числе. Вот прилетит к вам такой нейтральный мусорщик уровня девятого и соберет весь мусор в десять раз быстрее ваших и оставит их без работы. И хуже всего то, что уничтожить его нельзя. Вообще никак. Вы не представляете себе, какая злость брала, глядя на то, как эта зараза за пару минут подчистила все пространство вокруг планеты, а мои мусорщики даже и рыпнуться не успели. Зато какая была радость, когда я обнаружил его обломки возле черной дыры, расположенной в соседней системе!

Добывающие базы не стоит располагать в так называемых "пылевых облаках" — резко снижается пропускная способность, иногда в два раза и более, не говоря уже о постоянном износе. Если нечего делать, иногда можете поразвлечься торговлей, но не стоит увлекаться, так как враг спокойно посбивает ваших торгашей, и будет прав. Ну ничего, вы сбивайте его — и будете квиты. А если вы своих не строили — что ж, все равно сбивайте, чтоб знал, с кем воевать.

Не стоит развивать захваченные планеты, если война уже подходит к концу — поставьте там проект запчастей, пусть работают. Не забывайте направить лишнего шпиона на контрразведку, если лишнего нет — постройте, но уделите этому внимание.

При исследовании планетарных технологий основное внимание уделяйте тем, что увеличивают рост населения и доход от налогов. Далее уже производство и мораль, но мораль запускать нельзя, иначе не будет ни налогов, ни размножения, ничего.

И важный факт, чтобы не было удивленного выражения лица: налоги платят лишь те жители, которые не задействованы на работе в зданиях, т.е. свободны. Так что при строительстве любого здания налоговый доход будет падать, имейте это в виду. Посему первыми стоит возводить именно те здания, что напрямую влияют на рост населения и его численность (биосферы, станции генетической хирургии и т.п.). Также нельзя недооценивать военную академию, позволяющую (при наличии апгрейда) создавать корабли уже пятого уровня.

Вот, собственно, и все, что я хотел рассказать (или вспомнил) из своего опыта общения с этой, без сомнения, достойной игрой. Если будут какие-либо вопросы — пишите, при возможности отвечу.

Leviafan,
leviafan2002@mail.ru

Gaming Movies

Наверняка многие из вас имеют представление о том, что же такое gaming movie. Для тех, кто еще не сталкивался с этим словосочетанием, поясню: gaming movie — это набор фрагментов из игр, оцифрованных, сжатых в видеофайл и скомпонованных под музыку. Занимают такие "мувики" от нескольких мегабайт до нескольких сотен мегабайт. Безусловно, посмотреть на уровень игры настоящих профи хочется всегда. Вот только смотреть демки порой бывает скучно и слишком долго. С мувиками же ситуация иная. Однако размер — существенный минус. Когда хочешь скачать нечто подобное, сразу задаешься вопросом: "А не плох ли он? Не зря ли я все это буду качать?". Чтобы уберечь вас от ошибок и ответить на подобные вопросы, я опишу некоторые мувики.

Название: Mindtrek LAN 2002
Игра: Counter-Strike
Размер: 163 мегабайта (в архиве 150)
Продолжительность: 10 минут 7 секунд
Скачать: www.sogamed.com

Данный мувик представляет собой подбор лучших моментов с чемпионата в Финляндии. Если быть точным, то с финляндских отборочных игр на CPL Winter Event 2002 Dallas под названием Mindtrek LAN 2002. Участие на нем принимали сильнейшие европейские команды: eoLithic, mTw, SK.swe, Ocrana, в том числе две российские — M19 и c58.

Честно говоря, данный мувик поразил меня до глубины души своим качеством. Хорошо подобранная и скомпонованная с фрагами музыка, интересные моменты, неплохой сценарий. Ну и, конечно же, отлично подобранный SoundTrek вносят Mindtrek LAN 2002 в число лучших произведений данного жанра. В начале мы имеем возможность созерцать клуб, в котором происходят сами игры. Дальше идут фраги, скомпонованные под музыку и разбавленные спецэффектами. А на закуску предлагается последний матч (компоновка моментов) и несколько последних секунд матча за спинами у игроков.

Название: aAa movie
Игра: Counter-Strike
Размер: 95,5 мегабайта
Продолжительность: 9 минут 20 секунд
Скачать: www.sogamed.com

Просмотрев этот фильм, вы сможете познакомиться с французским CS-кланом against All authority. К несчастью, данная команда до сих пор не выигрывала ни одного крупного международного турнира, однако, посмотрев этот мувик, вы поймете, что это всего лишь ошибка, которую французам еще предстоит исправить.

Весь этот фильм представляет собой демонстрацию как личного скилла каждого из игроков, так и слаженность действий всей команды. Хорошие спецэффекты и отличная подборка моментов сделали aAa movie моим любимым CS-мувиком. Единственный его недостаток — слабая музыка и плохая синхронизация моментов.

Название: EuroCup 6 Rotterdam movie
Игра: Counter-Strike
Размер: 157 мегабайт
Продолжительность: 25 минут 09 секунд
Скачать: www.clanbase.com

Скачивая EuroCup 6 Rotterdam movie, я надеялся взглянуть на то самое действо, которое происходило в Роттердаме во время ЛАН-финала EuroCup 6 CS. Однако меня ждало разочарование. В данном фильме нам представили 25 минут интервью с игроками и организаторами Еврокубка. Не самое лучшее качество и английский язык с почти всеми известными мне акцентами.

Таким образом, если вы не являетесь ярым фанатом тех, что дошли до LAN-финала (eoLithic, mTw, Ocrana, a-loosers), и не знаете английский в совершенстве, то не могу посоветовать вам этот мувик закачивать — лишь зря потратите время.

P.S. Ocrana.Sheep и eoLIDark зарешали на Drinking Competition;).

Название: Element CS movie
Игра: Counter-Strike
Размер: 58,8 мегабайта
Продолжительность: 5 минут 52 секунды

Мувик о лучшем CS-игроке 2002 года по версии Shakes и ESReality — Element. Интересный сюжет, но с точки зрения демонстрации скилла Element не самый лучший ход развития событий. Художественные зарисовки в начале, на мой взгляд, могут заинтересовать только фанатов, еще больше подогрев их интерес к любимому игроку. Однако истинные ценители мувиков останутся не совсем довольны.

Название: CyberFight Movie — act 1
Игра: Quake3
Размер: 31,6 мегабайта
Продолжительность: 3 минуты 14 секунд
Скачать: www.CyberFight.ru

Этот мувик — одна из первых работ Hmage, выходца из Беларуси, живущего в Москве.

Очень неплохой фильм, представляющий собой Q3-ассорти.

Разные и красивые фраги, не привязанные ни к чемпионату, ни к игроку. Просто для удовольствия.

Конфиг, использованный при создании CyberFight Movie — act 1, лично меня не устраивает. Плюс плохое качество видео. Понятие компоновки фрагов с музыкой тоже мало относится к работе Hmage. Однако сама музыка очень даже ничего. В итоге фильм получился средненьким.

Название: Legend
Игра: Counter-Strike
Размер: 6,5 мегабайт
Продолжительность: 22 секунды
Скачать: www.mousesport.net

Все, кто видел heaton-4k или Heaton: The One And Only, отлично помнит NiP и, как и я, остаются их фанатами, — им смотреть в первоочередном порядке.

Название: CyberFight Sense
Игра: Quake3
Размер: 51,4 мегабайта
Продолжительность: 7 минут 02 секунд
Скачать: www.CyberFight.ru

После первого мувика Hmage, Polosatiy почувствовал себя несколько ущемленным в правах из-за отсутствия его фрагов в фильме и попросил сделать еще один мувик. Так появился CyberFight Sense.

Стандартное для Hmage не очень хорошее качество видео и немного неправильный видеоконфиг.

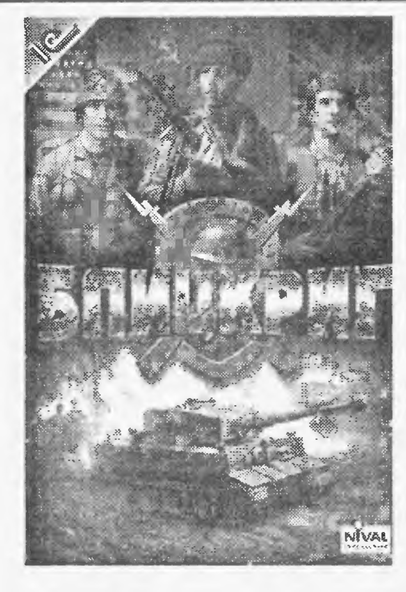
Почти полное отсутствие компоновки. Как итог, мувик только для фанатов или для людей с выделенкой и неограниченным трафиком.

Название: Fragged by Mikes
Игра: Quake3
Размер: 83,5 мегабайта
Продолжительность: 4 минуты 35 секунд

Великолепнейший мувик, посвященный лучшему TDM-квакеру России и одному из лучших TDM-квакеров мира. Хороший конфиг и отличное качество видео.

Прекрасная компоновка фрагов с музыкой и интригующая мелодия. Очень понравится как фанатам самого Mikes'а, так и просто любителям Q3.

MouseSport*Archange1



Раннее утро 1 сентября 1939 года. В войсках Германского Рейха зачитали приказ фюрера о нападении на Польшу. Под прикрытием предварительно начавшейся воздушной бомбардировки войска под командованием генерала Вальтера фон Браухича вступили на польскую территорию. Немецкие силы, составляющие 62 дивизии (из них 9 — бронетанковых), наступали с севера, юга и запада. Польская армия (меньшая в полтора раза по численности и уступавшая по количеству и качеству боевой техники), несмотря на героическое сопротивление, постепенно оставляла свои позиции. Польское правительство бежало, а западные союзники отказали Польше в помощи. Так началась самая кровавая война в истории человечества...

Людям свойственно обращаться к событиям недавнего прошлого, и это вполне естественно. Любой из нас может задуматься над вопросом, а что бы он сделал, оказавшись на месте своего отца (деда, прадеда) или его начальника (командира), в той или иной ситуации. Неудивительно, что тема Второй мировой войны по-прежнему остается золотой жилой для разработчиков игр абсолютно разных жанров. Обращались к этой теме неоднократно и разработчики постсоветского происхождения. И вот, в 2001 году, было объявлено, что фирма Nival Interactive приступила к работе над собственной стратегией, посвященной последней глобальной войне. Новость произвела эффект разорвавшейся бомбы. Ребята из "Нивала" любят и умеют делать игры ("Аллоды" — 2 штуки, "Проклятые земли", "Демиурги"), но до этого они отмечались в основном в фентези-мирах. На повестке дня стоял один вопрос — будет игра хорошей или провалится. Именно это нам с вами сегодня и предстоит выяснить.

Начнем с определения того, к какому жанру можно отнести эту стратегию. Естественно, что к бесчисленному сонму безликих RTS она не относится точно. В игре нет надобности строить базу, добывать ресурсы, производить в специальных зданиях апгрейды и штамповать мощную технику десятками, а то и сотнями единиц. И это правильно, ведь построить относительно верную модель экономики даже для такой маленькой (в масштабах той войны) страны, как Финляндия, практически невозможно (хотя Hearts of Iron, обзор которой читайте в следующем номере ВР, весьма близка к идеалу). А что нас интересует в первую очередь в войне? Правильно, собственно боевые действия. И в Nival Interactive приняли решение создать игру, к которой лучше всего подойдет именно определение wargame.

Если попросить бывалого геймера назвать игры, на которые ему видится похожим "Блицкриг", он, без сомнения, сразу же назовет вам две — "Противостояние" и Panzer General. На "Противостояние" игра похожа, в первую очередь, графикой, а на Panzer General — игровой концепцией. Правда, разработчики открещиваются от всяких сравнений, утверждая, что создали абсолютно новую и неповторимую игру. Поверим им на слово и продолжим рассмотрение проекта под микроскопом.

В игре будет три кампании — по одной за Советский Союз, Германию и западных союзников (Великобританию и США). В каждой кампании — от 7 до 10 миссий, отражающих наиболее важные моменты Второй мировой войны. Казалось бы, мало, но на самом деле число миссий стремится к бесконечности. Подозреваю, что такое заявление вызовет у вас чувство легкого непонимания. Объясняю. Дело в том, что эти 7-10 штук не совсем миссии, а, скорее, главы. В каждой главе есть одна миссия, обязательная для выполнения (без ее прохождения доступа к следующей главе вы не получите). Но движок игры способен генерировать практически бесконечное число случайных необязательных миссий. А случайные миссии могут быть абсолютно разными по характеру и стилю прохождения (что выбирается самим игроком). Например, если вы больше любите секретные операции в тылу врага — нет проблем, дайте указания генератору миссий — и, вуаля, можете отправляться на задание. Аналогичные возможности получат и те, кто любит атаковать большими силами хорошо укрепившегося противника, или, наоборот, обороняться от превосходящих сил его же.

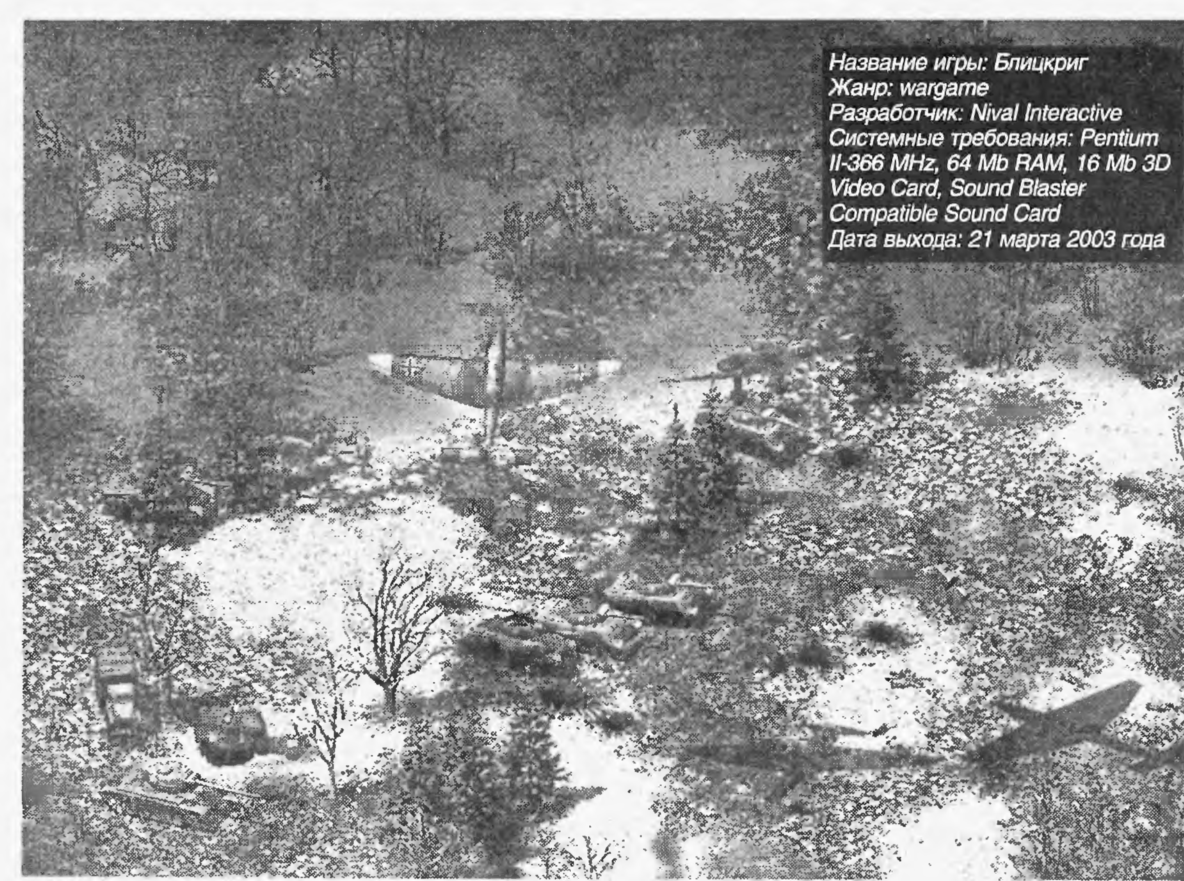
Но дополнительные миссии — это не просто средство развлечь игрока. Ведь за каждый бой, в котором ваши солдаты сумели выжить и победить, они получают опыт. Чем опытнее боец, тем лучше он сражается, а значит чем больше необязательных заданий вы выполните, тем мощнее станет ваше подразделение. Но и это еще не все. За выполнение таких заданий игрок получит еще две вещи. Первая потешит его самолюбие — это различные награды от командования ему как командиру (например, наградные часы или телеграмма с поздравлением от Верховного главнокомандующего). А вторая — вы можете получить прототипы какой-либо техники (то есть образцы, которые еще не пошли в серию) либо вообще уникальные виды войск (скажем, немецкий танк Maus). А так как такая техника сражается куда как лучше стандартной, ее стоит заполучить себе в коллекцию.

Стоит упомянуть и о разнообразных видах юнитов в игре. Таковых можно насчитать более 200. С одной стороны, казалось бы, много и можно запутаться. Но если вдуматься — в том же самом Panzer General было не меньше, но это не мешало нормальному процессу игры. А теперь — о маленьком разочаровании, которое нас ждет. Авиации у вас не будет. То есть в игре она присутствует, но под ваше непосредственное командование не поступит. Хотите бомбить позиции противника — вызывайте воздушную поддержку (а она, к сожалению для игрока, не безгранична). Не будет и флота, так что придется сосредоточиться на сухопутных боях.

Игрок получит под свое управление подразделение, численность которого будет примерно равна усиленному батальону (до 500 человек), а возможности — дивизии. То есть мы будем иметь возможность вести в бой не только банальные пехоту, танки, артиллерию, но и реактивные установки залпового огня ("Катюши"), снайперов, бронепоезда. Кстати, есть вероятность, что вам будет предоставлена и трофейная (а также ленд-лизовская) техника. Но здесь есть маленькое уточнение — подобрав на поле боя немецкий "Тигр", вы не сможете сразу посадить в него танкистов и отправить в бой. А вот командование, в одной из последующих миссий, может вас премировать таковым "Тигром" (а может — и нет). Жаль, но вполне реалистично и соответствует ситуации на фронте.

Чего настоящие стратеги ждут от игр на историческую тематику? Правильно, реализма. И в этом компоненте игра не знает себе равных. Вспомните другие игры, аналогичного жанра, физическая модель их всегда оставляла желать лучшего. Ниваловцы серьезно проработали вопрос исторической достоверности, и их игра отразит реальное положение вещей. Скажем, если пулемет не пробивал броню КВ-2, то он ее не пробьет и в игре (хоть полчаса стреляйте, если пулеметчика не убьют раньше).

См. страницу 32



Название игры: Блицкриг
Жанр: wargame
Разработчик: Nival Interactive
Системные требования: Pentium II-366 MHz, 64 Mb RAM, 16 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card
Дата выхода: 21 марта 2003 года



Начало на стр. 31

А вот из противотанкового ружья, да еще и в борт — и нет больше танка. У юнитов отражаются и повреждения. Так, танкам можно отстрелить башню, погнуть ствол пушки, сорвать траки. Все это не только отразится визуально, но и повлияет на поведение боевой машины.

Многие стратеги C&C-шной закалки попытаются поступить в "Блицкриге" простым и понятным им способом — возьмут все войска, обведут их рамочкой и бросятся в атаку на врага. И будут не правы. "Блицкриг" является серьезной военной игрой, что подразумевает вдумчивые действия и использование каждого юнита для выполнения наиболее подходящей ему боевой задачи. При этом не стоит забывать и о том, что успех к вам придет только при грамотном и разумном сочетании разнообразных действий и родов войск. Танковая атака на позиции противника без поддержки пехоты быстро захлебнется. Но ведь то же самое произойдет и с пехотой без танковой поддержки. И это самый простой пример. Думать в игре придется, и думать много, что уже само по себе приятно. Для удобства игроков разработчики создали режим паузы, который позволяет остановить игру и отдать команды верным подчиненным.

Раз уж заговорили о взаимодействии родов войск, стоит несколько подробнее рассказать о возможностях, которые предоставит нам "Блицкриг". Помимо банальной атаки на позиции противника, есть и много других способов отравить ему безмятежное существование. Возьмем для примера снайпера. Эти ребята достаточно редки, но польза от них неимоверная. Снайпер плохо обнаруживается врагом и может маскироваться. У него есть бинокль, увеличивающий радиус видимости (из других пехотных юнитов бинокль наблюдается еще и у командиров). А главное — снайпер практически никогда не промахивается. Правда, после выстрела его маскировка снимается, что заставит вас отдать приказ сменить позицию (проще говоря, самому перевести юнит на новую). Но эффективность снайпера (при умелом использовании) превзойдет все ожидания.

А вот пред светлые очи командования предстает инженер. Между прочим, очень нужный и важный юнит. Требуется построить мост — без него никуда. Нужно вырыть линию окопов — инженер готов посодействовать. Хотите заминировать направление вероятного удара противника — будет сделано. Так что этих ребят придется беречь как зеницу ока. И так — практически с каждым юнитом. Конечно, пехоту вы будете использовать не по одному и не по двое, а группами (как и танки), но у каждого юнита есть



свои особенности боевого применения. Пехотинцы могут спрятаться в окопах, где будет значительно труднее их поразить, или устроить засаду на лесной дороге. Танки можно окопать и временно превратить в стационарные огневые точки. Проведенная артподготовка перед боем улучшит ваши шансы на успешную атаку, а попытка пройти через минное поле без разминирования закончится гибелью отряда. В общем, реализм в лучшем его исполнении.

На действия ваших войск (равно как и войск противника) будут влиять также погодные условия. Не стоит и пытаться вызвать воздушную поддержку в метель — самолеты не поднимутся в воздух. При плохой погоде ухудшается дальность видимости ваших юнитов, и вы можете пройти мимо затаившегося совсем неподалеку противника, даже не догадываясь о его существовании.

Не менее важно учитывать рельеф и инфраструктуру местности, на которой проходят боевые действия. По дорогам войска передвигаются значительно быстрее, чем по полю. А погнав танки через болото, вы рискуете остаться без своих "железных друзей". Артиллерия стреляет дальше, находясь на возвышенности. Ну, а на многих картах будут встречаться разнообразные здания — от маленьких русских избушек до развалин огромных заводов. В таких местах очень выгодно занимать оборону. Пехотинец, расположившийся в доме, живет даже дольше, чем в окопе. А вот атака без основательной подготовки на поселение, где разместилась небольшая группа обороняющихся, провалится с вероятностью 90%. Залог успеха каждого командира — использование любой мелочи в свою пользу.

Боезапас у ваших юнитов не бесконечен. Это не значит, что, растратив все патроны, пехотинец станет пушечным мясом, а танк — грудой металла. В игре присутствуют специальные машины снабжения, разместив которые возле такого юнита, вы сможете пополнить его снарядами (патронами и т.д.). Есть также медицинские машины, которые смогут вылечить израненных солдат. Разработчики решили не углубляться в мелочи, поэтому полевой кухни мы не увидим. И это, наверное, тоже правильно — кому интересно заниматься подвозом пищи на боевые позиции, особенно, если ваши солдаты заняли столь нужную высоту, а тут им вдруг захотелось поесть (вспоминается отвратительная реализация питания в Knights & Merchants — только построил воинов в боевой порядок, а они раз — и побежали обедать).

Выше уже упоминалось о том, что ваши солдаты набираются опыта с каждой успешной миссией. Опытные снайперы лучше маскируются, артиллеристы и пулеметчики — попадают во врага, инженеры — быстрее выполняют свои обязанности. Игра приучит вас заботиться о своих солдатах, ведь потеря солдата-ветерана, на место которого явится "зеленый" новобранец, может сказаться на ходе всей кампании.

Хочется немного рассказать и о графике. Ничего сверхнавороченного класса Doom III ждать не стоит. Да оно и не нужно. Игра все же является стратегией, а для этого жанра графика стоит отнюдь не на первом месте, хотя графическая реализация сделана на уровне. Для игры используется новый движок, способный отразить практически все реальности настоящего боя. Повреждения техники отчетливо видны (модели техники сделаны в 3D), пехота, хотя и выполнена в 2D, смотрится нормально. Здания и элементы рельефа сделаны достойно и не посрамят гордого имени "Нивал".

От звука также не стоит ждать особенных красивостей. Поддержки EAX нам не обещают (по крайней мере, пока). Музыкальные темы будут соответствовать духу времени. Но стоит отметить один немаловажный момент: все воины будут разговаривать на своих родных языках. Немцы не буду кричать по-русски с ужасным немецким акцентом. Кое-что, конечно, вызывает сомнения, ведь в игре будут также поляки, финны, французы — неужели и для них будет сделана оригинальная озвучка? А ведь было бы неплохо. Звуки выстрелов и взрывов сделаны в точном соответствии с их реальным звучанием (это по утверждению разработчиков).

Будет еще некоторое количество "фишек", необходимых каждому уважающему себя варгеймеру. Так, редактор позволит создавать собственные карты, виды юнитов и зданий, а возможно, и собственные кампании. Есть игра по сети, а лучшие в сетевых боях будут заноситься в специальную рейтинговую таблицу, а также премироваться ценными призами. Так что тем, кому наскучат кампании, придут на помощь сетевые забавы.

Пришла пора подвести итоги. Наверное, пора признать, что Nival Interactive не умеет делать плохие игры. "Блицкриг" станет одной из лучших (если не самой-самой) стратегий по теме Второй мировой войны. Потрясающая реалистичность, возможность практически бесконечной генерации миссий, огромное число разнообразных юнитов, переход солдат и техники из миссии в миссию на протяжении всей кампании, достоверная модель боевого столкновения — достоинства игры можно упоминать бесконечно. Что же касается недостатков, то говорить о них, пока не видел игры, рано. Конечно, они будут, но навряд ли перевесят все плюсы "Блицкрига". А из этого остается сделать следующий вывод — всем настоящим стратегам стоит всего лишь чуть-чуть подождать (до конца марта 2003 года) — и мы получим великолепную игру, победа в которой будет зависеть не от скорости кликанья мышкой, а от стратегических способностей игрока.

Morgul Angmarsky
Morgul77@tut.by



виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул. Варвашени, 77-443. Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 234-44-76, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13. Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

E-mail: vr@nestor.minsk.by. За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора.

Шеф-редактор Марина Бирюкова. Компьютерная верстка Александра Воронецкого.

Подписано в печать 6.02.2003 г. в 15.00. Тираж 22030 экз. Цена договорная. Отпечатано с диапозитивов заказчика в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, Минск, пр-т Ф. Скорины, 79. Заказ № 599.